

Xem các cuộc thảo luận, số liệu thống kê và hồ sơ tác giả cho án phẩm này tại: <https://www.researchgate.net/publication/376353096>.

Furscience: Một thập kỷ nghiên cứu tâm lý về cộng đồng Furry.

Sách . Tháng 12 năm 2023.

TRÍCH DẪN.

0.

ĐQC.

25.141.

5 tác giả, bao gồm:

Courtney Plante là ai?

Đại học Bishop 121 ÁN PHẨM 1.299 TRÍCH DẪN.

XEM HỒ SƠ.

Stephen Reysen.

Đại học Texas A&M-Commerce 199 ÁN PHẨM 3.741 TRÍCH DẪN.

XEM HỒ SƠ.

Sharon Roberts.

Đại học Waterloo 89 ÁN PHẨM 1.094 TRÍCH DẪN.

XEM HỒ SƠ.

Mọi nội dung sau trang này đều được Stephen Reysen tải lên vào ngày 26 tháng 12 năm 2023.

Người dùng đã yêu cầu nâng cao chất lượng của tệp đã tải xuống.

Khoa học về động vật.

Một thập kỷ nghiên cứu tâm lý về cộng đồng Furry.

Khoa học về động vật.

Một thập kỷ nghiên cứu tâm lý về cộng đồng Furry.

Biên tập bởi.

Courtney N. Plante.

Đại học Bishop.

Stephen Reysen.

Đại học Texas A&M-Commerce.

Camielle Adams.

Đại học Calgary.

Sharon E. Roberts là một diễn viên người Mỹ.

Cao đẳng Đại học Renison, Đại học Waterloo.

Kathleen C. Gerbasi là một nhà văn người Mỹ.

Cao đẳng cộng đồng Quận Niagara.

Dự án nghiên cứu nhân học quốc tế Commerce, Texas, Hoa Kỳ.

ISBN-13: 978-0-9976288-3-8.

Bản quyền © 2023 Tác giả.

Thương mại, Texas, Hoa Kỳ.

Bìa sách được thiết kế bởi @echoofjustice.

Cuốn sách này được cấp phép theo Giấy phép Creative Commons Ghi công tác giả 4.0 Quốc tế (CC BY-NC-SA 4.0).

Mục lục.

Lời cảm ơn.

Phần 1 - Tất cả những điều này là gì?

Chương 1 - Giới thiệu về cuốn sách này 1.

Courtney "Nuka" Plante.

Chương 2 - Furry 101: Lịch sử (tóm tắt) của Furry Fandom 7 Joe Strike Chương 3 - Furtuity: Câu chuyện về Furscience 19 Kathleen Gerbasi, Courtney "Nuka" Plante, Sharon E.

Roberts, Stephen Reysen và Elizabeth Fein.

Chương 4 - Giới thiệu (Không quá khó) về Phương pháp nghiên cứu 39 Courtney "Nuka" Plante.

Phần 2 - Những người thích thú làm những việc của người thích thú.

Chương 5 - Furry là gì? 95.

Courtney "Nuka" Plante.

Chương 6 - Trở thành Furry: Fanship so với Fandom 131 Stephen Reysen & Courtney "Nuka" Plante Chương 7 - Fursonas - Gần gũi và Fursonal 157 Courtney "Nuka" Plante Chương 8 - Phù hợp với Fursuit để thành công 207 Courtney "Nuka" Plante Chương 9 - Làm đồ, lấy đồ: Nội dung Furry 231 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 10 - OwO Cái gì thế này? Tình dục và khiêu dâm 259 Thomas R. Brooks, Frances HI Henry, Anna R. Henry, Courtney "Nuka" Plante Chương 11 - Đường mờ: Nhóm phụ và nhóm Furry-Adjacent 285 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 12 - The Drama Llama: Xung đột và kiểm soát 317 Courtney "Nuka" Plante.

Phần 3 - Theo số liệu: Nhân khẩu học của Furry.

Chương 13 - Thế hệ Furry: Tuổi, Tình trạng kinh tế xã hội và Mối quan hệ 375 Courtney "Nuka" Plante.

Chương 14 - Các nhóm bản sắc chủng tộc và dân tộc trong cộng đồng người hâm mộ Furry. 411 Sharon E.

Roberts, Camielle Adams, Courtney "Nuka" Plante Chương 15 - Giới tính và giới tính trong cộng đồng người hâm mộ Furry 443 Anna Renee Henry, Frances HI Henry, Sharon E. Roberts, Courtney "Nuka" Plante Chương 16 -

Xu hướng tình dục trong cộng đồng Furry 497 Frances HI Henry, Anna Renee Henry Chương 17 - Niềm tin của Furry:
Tôn giáo và Chính trị 545 Courtney "Nuka" Plante, Camielle Adams.

Phần 4 - Tất cả chỉ nằm trong đầu bạn: Tâm lý học về loài Furry Chương 18 - Từ mọi tầng lớp: Sự khác biệt cá nhân 571 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 19 - Động cơ kêu gừ gừ: Động lực và động lực của quạt 607 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 20 - Con vật bên trong: Thái độ của động vật và Therianthrop 637 Kathleen Gerbasi, Elizabeth Fein, Courtney "Nuka" Plante Chương 21 - Những kẻ ghét sê ghét: Sự kỳ thị của loài Furry 657 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 22 - Những đứa trẻ vẫn ổn: Sức khỏe tinh thần và hạnh phúc của loài Furry 683 Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante Chương 23
- Tự kỷ trong cộng đồng người hâm mộ Furry: Cơ hội, rào cản và khuyến nghị 705 Elizabeth Fein, Amy Adelman Chương 24 - Bản sắc Furry, Vốn Furry và Intrasonas: Kết hợp các phát hiện định lượng, định tính và nhân học để hình thành Mô hình giải quyết bản sắc cộng đồng người hâm mộ Furry (FFIRM) 733 Sharon E. Roberts.

Phần 5 - Hạ màn.

Chương 25 - Một câu chuyện đang diễn ra: Chúng ta sẽ đi đâu từ đây? 773 Courtney "Nuka" Plante.

Tiêu sử tác giả 777.

Lời cảm ơn.

Furscience là, và luôn như vậy ngay từ khi bắt đầu, một nỗ lực hợp tác. Và, giống như một chương trình Broadway, khán giả theo dõi từ bên ngoài dễ quên rằng các diễn viên trên sân khấu chỉ đại diện cho một phần nhỏ trong số tất cả những người cần thiết để tạo nên một tác phẩm! Với tinh thần này, chúng tôi tại Furscience muốn gửi lời cảm ơn chung đến tất cả những người đã giúp chúng tôi đạt được thành quả như ngày hôm nay, nếu không có họ, cuốn sách này sẽ không thể ra đời. Chúng tôi sẽ cố gắng ghi nhận mọi người đã giúp đỡ chúng tôi trên suốt chặng đường, nhưng hãy nhận ra rằng đó là một nhiệm vụ vô cùng khó khăn: Furscience đại diện cho sự đóng góp tích lũy của hàng trăm người (chưa kể đến hàng chục nghìn người yêu thích vật đã hào phóng dành thời gian và công sức miễn phí để giúp chúng tôi nghiên cứu). Mặc dù đã nỗ lực hết mình, nhưng chúng tôi gần như chắc chắn sẽ quên mất để nhắc đến mọi người. Sự giám sát này nên được coi là sự phản ánh về sự mong manh của trí nhớ con người và về sự công nhận khiêm tốn của chúng ta về số lượng người mà chúng ta nợ một lời cảm ơn lớn, và không phải là chúng ta vô ơn đối với mọi thứ mà rất nhiều người đã làm để giúp chúng ta trong những năm qua! Kathy Gerbasi Tôi muốn gửi lời cảm ơn sâu sắc đến tất cả các trợ lý nghiên cứu mà chúng tôi đã làm việc cùng trong những năm qua, nếu không có họ sẽ không bao giờ có bất kỳ nghiên cứu lông thú nào! Theo thứ tự bảng chữ cái, và theo khả năng nhớ lại tốt nhất của tôi, họ là Charlie Aquilina, Ashley Borelli, Eric Broeker, Troy Brueghel, Mike Cline, Carlos Darby, Emma Verratti DeChellis, James Ducas, Erika Edwards, Caitlin Fulle, Tim Gadawski, Anthony Hartman, Rebecca Hewitt, Justin Higner, Dan Kish, Elise Koepke, Darryl Lockie, Jared McCaffrey, Brian Mendel, Nick Paolone, Anthony Paterno, Adam Privitera, Tristan Puffer, Jennifer Raymond, Isaia Sciacabarasi, Joe Vullo. Ngoài những cá nhân đã đề cập ở trên, hầu hết là học trò của tôi, và hàng nghìn furry đã tham gia nghiên cứu trong 10 năm qua, tôi cũng muốn đặc biệt cảm ơn Laurence "Green Reaper" Parry, William Conde, Michael Brenner và Douglas Muth (Giza) vì sự ủng hộ và quan tâm liên tục của họ đối với nghiên cứu furry và Simona Ghai vì khả năng phiên âm tuyệt vời của cô ấy. Courtney "Nuka" Plante Tôi bắt đầu công việc này khi còn là sinh viên sau đại học, vào thời điểm mà sự tự tin của tôi vào dự án yêu và khi tôi không chắc liệu những gì tôi đang làm có giết chết triển vọng nghề nghiệp của tôi hay không. Về vấn đề đó, tôi muốn gửi lời cảm ơn chân thành đến người hướng dẫn sau đại học của tôi, Tiến sĩ Richard Eibach,

và đối tác của ông là Tiến sĩ Steve Mock, cả hai đều đã giúp phát triển các kỹ năng nghiên cứu mà tôi vẫn sử dụng cho đến ngày nay và là người đã giúp tôi cân bằng sự háo hức và nhiệt tình để chạy trốn và thực hiện công việc kỳ quặc này

nghiên cứu với nhu cầu phải giữ vững lập trường và thực tế. Theo hướng này, tôi cũng muốn cảm ơn các đồng nghiệp của mình, đặc biệt là Kathy, Stephen và Sharon. Tôi coi mình là sinh viên tốt nghiệp may mắn nhất từng sống nhờ họ; trong khi hầu hết các sinh viên tốt nghiệp chỉ có một người hướng dẫn, tôi đã đủ may mắn khi có bốn người hướng dẫn tôi vượt qua giai đoạn khó khăn trong cuộc đời. Bất kỳ thành công nào tôi có được ngày hôm nay đều có thể được ghi nhận là nhờ những nỗ lực chung của họ. Tôi cũng muốn cảm ơn những người yêu thú mà tôi đã gặp trong nhiều năm qua, những người đã đóng vai trò quan trọng trong việc trực tiếp giúp đỡ nghiên cứu của chúng tôi hoặc đã giúp đỡ cá nhân tôi với tư cách là một người thực hiện nghiên cứu về thú. Điều này bao gồm, nhưng không giới hạn ở, Alberta Furries, Waterloo Furries và UW Bronies Club. Đặc biệt, tôi muốn cảm ơn Edolon, người đã giới thiệu tôi với Kathy ngay từ đầu, Kaa, người đã đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ về mặt tinh thần cũng như giúp thiết lập và chạy một thí nghiệm trên máy tính tại một hội nghị về thú. Cảm ơn các podcast Fur What it's Worth và Furcast, cả hai đều là những người ủng hộ ban đầu cho nghiên cứu của chúng tôi và giúp chúng tôi phổ biến những phát hiện của mình đến những người yêu thú trên toàn thế giới! Tương tự như vậy, cảm ơn Greenreaper đã giúp chúng tôi thúc đẩy tín hiệu cho những phát hiện của mình về Flayrah và đã là người ủng hộ nhiệt tình cho công việc của chúng tôi. Cảm ơn tất cả các nhân viên của hội nghị đã giúp chúng tôi tiến hành nghiên cứu tại các hội nghị của họ, bao gồm cả việc đáp ứng mọi yêu cầu kỳ lạ của chúng tôi. Điều này bao gồm vô số thành viên nhân viên tại Texas Furry Fiesta (ví dụ: Istanbul, Glass), Anthrocon (ví dụ: Kage, Giza), Further Confusion (ví dụ: Carbon), Oklacon (ví dụ: Lenny và Andy), Furnal Equinox, Canfurence, Eurofurence, Fur-Eh và Furality (ví dụ: Alofoxx)! Tôi cũng muốn cảm ơn nhiều học giả furry, nhiều người trong số họ đã cung cấp thông tin đầu vào, phản hồi, quan điểm và lời chỉ trích có giá trị về công việc của chúng tôi, điều này chỉ giúp làm cho nó tốt hơn! Điều này bao gồm Troj, người đã là một bàn đạp tuyệt vời để này ra những ý tưởng lâm sàng, Hazel (Bobbi) Ali Zaman, người luôn cung cấp quan điểm tuyệt vời và thúc đẩy chúng tôi xem xét một cái nhìn hiện tượng hơn về công việc của mình, Yerf, người có lời chỉ trích là một sự va chạm sáng tạo hiệu quả, và Camielle (Kirisis) Adams, người, ngoài việc biên tập cuốn sách này và cung cấp góc nhìn vô giá cùng các ý tưởng nghiên cứu về khoa học chính trị và các vấn đề BIPOC, tôi còn coi anh ấy là một người bạn thân thiết! Cuối cùng, tôi muốn mở rộng một Cảm ơn người bạn và người bạn lông lá Ocean của tôi, người một mình chịu trách nhiệm chính cho cả hai.

hành trình vào công đồng người hâm mộ furry và vào những gì cuối cùng sẽ trở thành Furscience! Sharon Roberts Có rất nhiều người đã làm việc đằng sau hậu trường để biến Furscience thành hiện thực. Nếu không có các tổ chức, tạp chí và cơ quan tài trợ đã nhìn thấy triển vọng trong công việc ban đầu của chúng tôi, chúng tôi đã không thành công. Cảm ơn các nhà tài trợ đã hỗ trợ chúng tôi trong một số dự án nghiên cứu được trình bày trong cuốn sách này: Renison University College để tài trợ hạt giống; các khoản tài trợ khởi nghiệp từ Đại học Waterloo; cảm ơn Quỹ tài trợ khoa học xã hội và nhân văn Bob Harding và Lois Claxton; và lời cảm ơn chân thành đến SSHRC vì đã cho phép nói rằng: Nghiên cứu này được hỗ trợ một phần bằng nguồn tài trợ từ Hội đồng nghiên cứu khoa học xã hội và nhân văn. Vì vậy, cảm ơn bạn rất nhiều, Tom, vì đã dạy tôi cách viết đơn xin tài trợ tốt hơn. Sống lâu và thịnh vượng, bạn của tôi. Tôi biết ơn nhiều hội nghị và đội ngũ nhân viên tuyệt vời của họ đã giúp chúng tôi thành công, nhiều người trong số họ đã được các đồng nghiệp của tôi nhắc đến. Tuy nhiên, lời cảm ơn cá nhân từ tôi và Malicious Beaver xin gửi đến những người tổ chức Anthrocon, CanFUReNce, ConFuzzled, Eurofurence, NordicFuzzCon, Furnal Equinox, Oklacon, Furality, Owomacon, Texas Furry Fiesta, Furpoint, VancouFur, Alamo City Furry Convention, Further Confusion và Furry Pinas. Chúng tôi rất biết ơn vì những mối quan hệ đối tác và tình bạn này. Chúng tôi cũng xin gửi lời cảm ơn chân thành đến nhiều người tuyệt vời trong cộng đồng furry đã làm việc không biết mệt mỏi với Malicious Beaver trong hậu trường về mọi loại nỗ lực. Có rất nhiều bạn, nhưng chúng tôi xin gửi lời cảm ơn đặc biệt đến Tiễn sĩ Conway, Arc Husky, Jacob, Tempe O'Kun, Cheetah Spotty Cat, Jyanon, GerMANshep, Trax, Arrkay, Andy, Lenny và Moms of Furries. Cả hai chúng tôi đều rất trân trọng sự hướng dẫn, lòng hào phóng và lòng tốt của các bạn. Cảm ơn các sinh viên, trợ lý nghiên cứu và tình nguyện viên Furscience tận tụy của chúng tôi: Chelsea, Kayla, Abigail, Marie-Michelle, Scott, Roula, Rebekah, Simona, Kendra, Jacklyn, Kim, Iona, Anna, Charles, Troj, Dawn, Asher và nhiều người khác. Tôi cảm thấy rất biết ơn khi nghĩ đến Giáo sư James Côté. Cảm ơn các bạn vì

đã đầu tư rất nhiều năng lượng và thời gian vào việc học của tôi và tiếp tục hướng dẫn tôi trong suốt hành trình học tập của mình. Thật là một vinh dự cho tôi khi được học hỏi từ bạn trong suốt một phần tư thế kỷ qua. Ngoài ra, chúng tôi cũng xin cảm ơn các bạn rất nhiều vì đã phản hồi và động viên về Mô hình giải quyết bẩn sắc cộng đồng Furry (FFIRM), mô hình sẽ ra mắt trong Chương 24 của cuốn sách này.

Lời cảm ơn chân thành của tôi xin gửi đến Giám đốc Sáng tạo và Truyền thông của chúng tôi, Malicious Beaver, vì sự cống hiến không ngừng nghỉ của anh cho Furscience và tôi. Và, cảm ơn các đồng nghiệp Furscience của tôi—những người bạn thân mến của tôi bạn bè. Tôi rất biết ơn sự kiên nhẫn và trí tuệ của các bạn. Tôi cảm thấy thật may mắn khi có cơ hội giúp viết câu chuyện về Furutuity này. Cuối cùng, xin cảm ơn cộng đồng furry tuyệt vời đã khiến chúng tôi cảm thấy được chào đón nồng nhiệt trong không gian furry. Như tôi đã nói với các sinh viên trong khóa học Phương pháp nghiên cứu của mình, những người tham gia chia sẻ chi tiết về cuộc sống của họ đang mang đến cho các nhà nghiên cứu món quà quý giá nhất. Việc tìm hiểu về sự thăng trầm trong cuộc sống của rất nhiều furry là một đặc ân đáng kể. Xin cảm ơn cộng đồng furry đã tham gia vào nhiều nghiên cứu của chúng tôi và hỗ trợ nghiên cứu này. Chúng tôi rất biết ơn. Stephen Reysen Xin cảm ơn Tanner McCarter, Jessica Gamboa, Amanda Gamboa và Jessie Kierbow, những người đã tham gia đoàn làm phim Texas Furry Fiesta của chúng tôi trong nhiều năm (và hy vọng sẽ còn nhiều năm nữa). Ngoài ra, xin cảm ơn những sinh viên đã giúp đỡ trong quá khứ: Catherine Schroy, Jamie Snider, Jason Lloyd và Justin Miller. Cuối cùng, xin cảm ơn Eduardo Soliz. Elizabeth Fein Tôi muốn cảm ơn Jennifer Bradley, Ben Gaddes, José G. Luiggi-Hernández và Gabriela Mena Ibarra. Camielle Adams Chà, tôi chưa bao giờ nghĩ rằng mình sẽ đưa ra tuyên bố như thế này cho một án phẩm phi hư cấu, nhưng tôi ở đây. Cuộc sống chắc chắn đã gửi đến tôi nhiều thử thách và thách thức, nhưng tôi rất biết ơn vì đã được trao tặng tất cả những cơ hội độc đáo mà tôi đã được trao tặng. Tôi hy vọng với mỗi án phẩm mà tôi được yêu cầu tham gia, các tác phẩm của tôi sẽ khai sáng và tiếp thêm sinh lực cho những người khác để khám phá và

tìm kiếm sự hiểu biết của họ. Hãy nhớ rằng, nếu tất cả chúng ta làm một việc mỗi ngày có tác động tích cực đến người khác, thì từng chút một, chúng ta có thể thay đổi thế giới. Trước hết, tôi muốn cảm ơn Đấng Sáng Tạo vì tài năng và khả năng chịu đựng của tôi trong khi điều mà tôi gọi là cuộc sống của tôi diễn ra xung quanh tôi.

Tôi cũng muốn cảm ơn người chồng yêu dấu của tôi, Ocean, vì tình yêu và những bữa ăn nhẹ đêm khuya của anh ấy. Thực sự và chân thành, tôi sẽ rất lạc lõng nếu không có anh ấy. Anh ấy thực sự là mặt trăng đối với mặt trời của tôi. Tôi cũng muốn cảm ơn cha mẹ đỡ đầu của tôi, Tonae & Earle, Irene và Cathy vì đã động viên và đã hỏi thăm tôi trong khi mọi thứ dâng cao khó khăn. Tương tự như vậy, cảm ơn rất nhiều đến người anh họ của tôi, Elaine, người đã gửi cho tôi nhiều lời cầu nguyện về sức mạnh và sự kiên nhẫn. Tôi cũng muốn cảm ơn Tiến sĩ Courtney "Nuka" Plante vì đã đưa tôi vào nỗ lực này. Thật là.

rất thú vị và với tư cách là một mọt sách suốt đời, việc nghiên cứu và biên tập này là một trải nghiệm tuyệt vời. Cuối cùng nhưng chắc chắn không kém phần quan trọng, tôi muốn cảm ơn mẹ tôi, Dee, vì đã đặt nền tảng cho tôi khi còn nhỏ để xem kiến thức, nghiên cứu và chỉ đọc sách là một hoạt động thú vị và hấp dẫn. Mặc dù bạn không còn ở bên chúng tôi nữa, di sản và tình yêu của bạn có thể được cảm nhận ở mọi đỉnh cao mà tôi đạt được, bây giờ và mãi mãi. Hãy nhớ ôm những chú chó sói!

Phần 1.

Tất cả những điều này là gì?

Chương 1.

Giới thiệu về cuốn sách.

Courtney "Nuka" Plante.

Bạn biết những khoảnh khắc trong cuộc sống mà bạn chỉ dừng lại, nhìn xung quanh và tự hỏi "Làm thế nào mà mình lại đến đây?" Đó chính là cuốn sách này: Một cơ hội cho chúng tôi, các thành viên của nhóm Furscience, để đánh giá lại vị trí của mình và cách chúng tôi đến đây. Hãy để tôi giải thích. Từ năm 2011, chúng tôi, một nhóm các nhà khoa học xã hội tự gọi mình là Furscience, đã nghiên cứu khoa học về cộng đồng người hâm mộ furry—thực hiện trực tuyến

và các cuộc khảo sát trực tiếp, phỏng vấn, nhóm tập trung và các thí nghiệm để hiểu rõ hơn về những gì khiến những người thích thú vật hoạt động. 1 Kể từ đó, chúng tôi đã tiến hành hàng chục nghiên cứu về hàng chục nghìn người thích thú vật từ khắp nơi trên thế giới, về các chủ đề như động lực thúc đẩy những người thích thú vật, hạnh phúc của những người thích thú vật, các mối quan hệ trong fandom furry, thái độ của furries đối với động vật, chức năng của fursonas, sự hình thành và trưởng thành bản sắc trong không gian fandom, và xung đột fandom, chỉ để kể tên một vài ví dụ. Khi chúng tôi bắt đầu, có tương đối ít tài liệu tâm lý về chủ đề furries vào thời điểm rất nhiều hăng tin, chương trình truyền hình và những người ghét trực tuyến có nhiều điều để nói về furries. Và vì vậy, chúng tôi đã làm những gì mà tất cả các học giả giỏi đều cố gắng làm: chúng tôi công bố nghiên cứu của mình để cố gắng mang lại kiến thức cho một chủ đề mà mọi người quan tâm. Chúng tôi đã công bố nghiên cứu của mình trên các tạp chí học thuật, chương sách và trực tuyến trên trang web của riêng mình theo cách tương đối rời rạc. Các bài báo trên tạp chí khoa học và chương sách đại diện cho một cuộc đào sâu vào những lát cắt rất cụ thể, mạnh mẽ của hành vi furries trong khi trang web của chúng tôi thường xuyên giới thiệu kết quả của chúng tôi nghiên cứu mới nhất. Chúng tôi đã làm điều này trong phần lớn thập kỷ, dần dần tích lũy một đồng bào và chương đã xuất bản ngày càng lớn hơn và mở rộng kho lưu trữ trực tuyến các phát hiện của chúng tôi bằng cách thêm vào mỗi nghiên cứu mới như một ghi chú trên bảng trắng văn phòng ngày càng bận rộn. Với mỗi năm trôi qua, chúng tôi tập trung vào việc đưa ra nhiều bài viết hơn và thêm nhiều dữ liệu hơn vào trang web của mình, với ít thời gian để làm bắt cứ điều gì khác vì ngay khi chúng tôi hoàn tất việc phân tích dữ liệu từ một nghiên cứu, chúng tôi đã chuẩn bị tài liệu cho nghiên cứu tiếp theo-luôn có một quy ước khác để tham gia, một mẫu khác để lấy.

¹ Như chúng tôi đã giải thích trong Chương 3, một số thành viên trong nhóm của chúng tôi đã từng.

đã tiến hành nghiên cứu từ năm 2006, nhưng chúng tôi chỉ thành lập nhóm Furscience vào năm 2011!

Và rồi, vào năm 2020, thế giới đã phải dừng lại đột ngột vì một đại dịch toàn cầu. Các lệnh cách ly đã dừng các hội nghị về thú cưng trong gần hai năm, cũng như các hoạt động học thuật thường lệ. Là giáo sư, chúng tôi vẫn tổ chức các lớp học trực tuyến nhưng ngoài ra, chúng tôi, giống như phần còn lại của thế giới, đều bị kẹt trong một mô hình chờ đợi, chờ đợi đại dịch kết thúc. Chu kỳ chóng mặt của việc thu thập dữ liệu, phân tích, lập kế hoạch, rồi lại thu thập thêm dữ liệu đã dừng lại cùng với mọi thứ khác. Không có hội nghị nào để tham dự, chúng tôi đột nhiên thấy mình có một số thời gian rảnh rỗi bất thường trong tay.

Đó là lúc chúng tôi lùi lại một bước và nhận ra rằng, trong hơn một thập kỷ, chúng tôi chưa bao giờ thực sự dừng lại để ghép tất cả các mảnh lại với nhau, để xem xét toàn diện tất cả dữ liệu của mình. Sau bất kỳ nghiên cứu nào, chúng tôi sẽ thu thập những thông tin thú vị và hấp dẫn nhất để chia sẻ trong các án phẩm và trên trang web nghiên cứu của mình, nhưng chúng tôi chưa bao giờ thực sự quay lại để làm công việc chậm rãi và có phương pháp hơn của khoa học: nghiên ngẫm một số phát hiện tầm thường hơn nhưng vẫn quan trọng. Chúng tôi rất háo hức để suy nghĩ về các nghiên cứu trong tương lai mà chúng tôi không bao giờ dừng lại để so sánh những phát hiện hiện tại của mình với những phát hiện trước đó. Tóm lại, đại dịch đã mang đến cho chúng tôi cảm giác về góc nhìn và cơ hội để ngồi lại với dữ liệu của mình và nghiên ngẫm nó theo cách mà chúng tôi chưa từng làm trước đây. Cuối cùng, chúng tôi đã có cơ hội xem xét hơn 30 nghiên cứu bao gồm hàng nghìn câu hỏi được đưa ra cho hàng chục nghìn người thích thú và khi làm như vậy, chúng tôi bắt đầu thấy được những xu hướng và mô hình rộng hơn chỉ xuất hiện khi xem xét toàn diện một cơ quan nghiên cứu.

Đó chính là cuốn sách này: đây là bức tranh toàn cảnh nhất về tất cả các nghiên cứu mà chúng tôi đã biên soạn cho đến nay về cộng đồng người hâm mộ furry. Đây là góc nhìn toàn diện nhất của chúng tôi về tâm lý của cộng đồng người hâm mộ furry, câu chuyện có nhiều cốt truyện và cốt truyện phụ đan xen, chồng chéo, liên kết nhau mà chúng tôi từng viết. Chúng tôi sử dụng toàn bộ con trâu, từ đầu đến chân, tập hợp tất cả các phát hiện của mình lại và xem xét chúng không phải một cách riêng lẻ, mà với con mắt nhìn nhận bức tranh toàn cảnh mà tất cả chúng đều đóng góp vào. Vậy thì tại sao lại phải bận tâm làm điều này sau một thập kỷ? Chúng tôi sẽ nói dối nếu chúng tôi nói rằng ít nhất là không có một chút ích kỷ. Rốt cuộc, một thập kỷ là một khoảng thời gian dài để những cơn ngứa khó chịu ở phía sau tâm trí chúng ta tích tụ, cảm giác khó chịu "Tôi thực sự nên quay lại và xem lại dữ liệu, chỉ để đảm bảo rằng tôi không bỏ sót bất cứ điều gì" tích tụ với mỗi nghiên cứu bổ sung. Việc có thể sàng lọc kỹ lưỡng mọi dữ liệu mà chúng tôi đã từng thu thập và sắp xếp chúng là một điều mới mẻ.

trải nghiệm—giống như cuối cùng dành ra một buổi chiều Chủ Nhật để dọn dẹp tủ quần áo lộn xộn hoặc sắp xếp ngăn kéo đồ linh tinh! Đây cũng là một cơ hội tuyệt vời để chúng tôi tiếp cận và tìm kiếm góc nhìn và chuyên môn của những người hiểu biết sâu sắc hơn về các chi tiết cụ thể so với chúng tôi. Mặc dù chúng tôi có thể là “chuyên gia” khi nói đến furry, nhưng chúng tôi là những người có kiến thức tổng quát khi nói đến nhiều chủ đề được mô tả trong cuốn sách này (ví dụ: chúng tộc, giới tính, giới tính, lịch sử của fandom, niềm tin chính trị). Như vậy, trong khi Furscience cung cấp tất cả dữ liệu, các chuyên gia đã hào phóng giúp giải thích và ngữ cảnh hóa các phát hiện của chúng tôi trong lĩnh vực tương ứng của họ, cung cấp lịch sử quan trọng hoặc các khuôn khổ lý thuyết để hiểu các phát hiện của chúng tôi. Đây là lý do tại sao chúng tôi đã chọn cách tiếp cận “bộ sưu tập các chương đã chỉnh sửa” cho cuốn sách này thay vì cách tiếp cận “cùng một tác giả viết mọi chương” - điều này cho phép chúng tôi được hưởng lợi từ nhiều năm kinh nghiệm và chuyên môn của các học giả khác! Một lý do thứ ba để viết cuốn sách này là để đền đáp những người yêu thú đã cống hiến rất nhiều cho chúng tôi trong nhiều năm qua. Công việc của chúng tôi tại Furscience sẽ không thể thực hiện được nếu không có thời gian hào phóng của hàng chục nghìn người yêu thú đã dành thời gian hoàn thành các nghiên cứu của chúng tôi—chưa kể đến vô số người khác đã giúp thúc đẩy nghiên cứu của chúng tôi, đưa ra những lời phê bình hữu ích và gợi ý các chủ đề nghiên cứu mới và cách diễn giải các phát hiện của chúng tôi. Trên thực tế, đây là động lực lớn để cuốn sách được tự xuất bản và phát hành miễn phí dưới dạng kỹ thuật số—vì chúng tôi thực sự cảm thấy rằng chúng tôi đã tham gia vào quan hệ đối tác với cộng đồng người hâm mộ furry, và do đó, thật đúng đắn và công bằng khi mọi furry đều có thể hưởng lợi tối đa từ nỗ lực của cộng đồng này. Mục đích cuối cùng của cuốn sách này là trở thành một cửa hàng một cửa cho bất kỳ ai tờ mờ về furry để tìm hiểu thêm về cộng đồng người hâm mộ furry và cư dân của nó. Chúng tôi đã cố gắng cân bằng chiều sâu và chiều rộng của phạm vi đưa tin của mình để làm cho cuốn sách này có liên quan đến những người mới tham gia fandom cũng như những người hâm mộ lâu năm; hữu ích cho các nhà báo và phụ huynh quan tâm cũng như đối với các học giả, và dễ tiếp cận với những người bình thường cũng như những người theo phong cách sống furry và các chuyên gia. Và mặc dù có vẻ hơi tự phụ khi cho rằng nhiều người sẽ đọc cuốn sách của chúng tôi và rút ra được điều gì đó từ nó, nhưng đây chính xác là những gì chúng tôi đã thấy trong nhiều năm qua trên trang web Furscience của mình: hàng tuần, chúng tôi nhận được email từ những người yêu thích thú vật muốn tìm hiểu thêm về cộng đồng mà họ là một phần, các nhà báo viết bài về những người yêu thích thú vật và muốn làm rõ sự thật, 2 phụ huynh muốn hiểu rõ hơn về sở thích mới của con mình, và các sinh viên và giáo sư viết bài.

2 Đây là một sự thay đổi đáng hoan nghênh so với đầu những năm 2000, khi phần lớn các phương tiện truyền thông.

cuộc thảo luận về furries dựa trên những khuôn mẫu và tin đồn vô căn cứ.

các bài viết về fandom. Nếu không có gì khác, chúng tôi hy vọng rằng cuốn sách này sẽ mở rộng phạm vi dữ liệu của chúng tôi và có thể giúp những người muốn tìm hiểu thêm về fandom furry dễ dàng hơn! Chúng tôi đã cẩn thận tuyển chọn và sắp xếp các phát hiện của mình thành các chương trong cuốn sách này theo cách vừa có luồng ý tưởng hợp lý từ chương này sang chương khác (ví dụ, với các sự kiện xây dựng trên các sự kiện khác) vừa cho phép độc giả chỉ quan tâm đến một chủ đề cụ thể nhanh chóng và dễ dàng tìm thấy những gì họ đang tìm kiếm. Trong phần đầu tiên của cuốn sách này, chúng tôi bắt đầu với những điều cơ bản nhất, tóm tắt ngắn gọn câu chuyện về cách fandom furry ra đời, cũng như câu chuyện về nguồn gốc của nhóm Furscience và cách chúng tôi tiến hành nghiên cứu mà chúng tôi tóm tắt trong phần còn lại của cuốn sách này. Trong Phần hai, chúng tôi xem xét các khái niệm và hành vi cơ bản đối với fandom furry. Điều này bao gồm việc định nghĩa furry là gì (hay nói đúng hơn là chỉ ra mức độ khó khăn để đưa ra định nghĩa về furry) và mô tả ý nghĩa của việc xác định mình là furry. Chúng tôi cũng xem xét các hành vi cốt lõi gần như phổ biến trong cộng đồng người hâm mộ furry (tức là tạo ra một fursona, tiêu thụ và tạo nội dung) hoặc ít nhất là liên quan đủ thường xuyên với cộng đồng người hâm mộ furry để chúng đáng được thảo luận (ví dụ: trang phục furry, khiêu dâm). Chúng tôi cũng thảo luận về các khái niệm quan trọng liên quan đến cộng đồng người hâm mộ như ranh giới mờ nhạt giữa furry và các cộng đồng người hâm mộ khác, sự pha trộn của các nhóm phụ khác nhau trong cộng đồng người hâm mộ furry, cũng như sự hiện diện của kịch tính và xung đột trong không gian người hâm mộ. Trong Phần ba, chúng tôi áp dụng một cách tiếp cận khác để hiểu về furry,

lần này là xem xét những người tạo nên fandom furry. Điều này bao gồm việc xem xét các đặc điểm nhân khẩu học khá khác biệt hoặc đóng vai trò quan trọng trong tính cách của fandom furry (tức là độ tuổi khá trẻ, thành phần chủ yếu là LGBTQ+, v.v.). Chúng tôi cũng dành các chương để đưa ra

lên tiếng cho những người mà sự hiện diện của họ trong cộng đồng người hâm mộ thường bị bỏ qua hoặc bị lờ đi do sự đồng nhất của cộng đồng người hâm mộ furry, bao gồm những cá nhân bị phân biệt chủng tộc, người chuyển giới và phụ nữ. Chúng tôi cũng cung cấp thêm bối cảnh cho chương về kịch tính và xung đột bằng cách đào sâu vào các tín ngưỡng tôn giáo và chính trị của cộng đồng người hâm mộ furry để xem cách hiểu về các giá trị và nguyên tắc cơ bản của furries giúp chúng ta hiểu rõ hơn lý do tại sao cộng đồng lại như vậy (ví dụ: các giá trị tiền bội). Trong Phần bốn, chúng tôi chuyển trọng tâm sang các quá trình tâm lý thúc đẩy furries và hành vi furry. Chúng tôi xem xét những khác biệt cá nhân giữa mọi người và cách chúng thể hiện trong các hành vi đặc trưng của furry và đào sâu vào câu hỏi về điều gì thúc đẩy furries trở thành furries ngay từ đầu. Chúng tôi cũng xem xét vai trò của động vật trong cuộc sống của furries, bao gồm cả sự khác biệt.

giữa việc thích hoặc là người hâm mộ một loài động vật và việc tự nhận mình là một loài động vật, một sự phân biệt thường bị những người không chuyên ngoài cộng đồng người hâm mộ furry bỏ qua. Theo cùng hướng này, chúng tôi cũng giải quyết nhiều quan niệm sai lầm mà mọi người có về cộng đồng người hâm mộ furry và cách thức điều này góp phần tạo nên sự kỳ thị đối với cộng đồng người hâm mộ furry, cũng như tác động của sự kỳ thị này đối với hạnh phúc của những người hâm mộ furry (và cách cộng đồng người hâm mộ cung cấp một vùng đệm chống lại sự kỳ thị này). Chúng tôi cũng tập trung vào một số khái niệm tâm lý rất cụ thể được cộng đồng người hâm mộ furry nêu bật, bao gồm sự phổ biến đáng kể của những người hâm mộ furry có thần kinh đa dạng và vai trò của furry trong việc giúp mọi người điều hướng con đường ngày càng hỗn loạn để trưởng thành. Chúng tôi chân thành hy vọng rằng, khi bạn đọc, bạn sẽ được truyền sự tò mò và niềm đam mê giống như chúng tôi để tìm hiểu thêm về cộng đồng người hâm mộ kỳ lạ và tuyệt vời này! 3 Đó là nhu cầu không thể diễn tả được cần phải thực sự nghiêm túc chủ đề này mà mọi người dễ dàng coi nhẹ hoặc gạt bỏ ngay lập tức như là ngớ ngẩn hoặc vô nghĩa. Và, nếu không có gì new không, có lẽ cuốn sách này sẽ giúp bạn hiểu tại sao, khi chúng ta thường xuyên được hỏi "Tại sao bạn, một nhóm các nhà khoa học thực thụ, nghiêm túc, đang tiến hành nghiên cứu tại một hội nghị về thú vật ở khắp mọi nơi?", chúng tôi luôn đưa ra cùng một câu trả lời:

"Vì khoa học!" 4.

3 Được rồi, có lẽ hầu hết độc giả của chúng tôi sẽ không cảm thấy bị ép buộc phải làm như vậy.

dành cả thập kỷ cuộc đời để nghiên cứu khoa học về furry theo cách chúng ta đã làm-nhưng này, nếu bạn làm vậy, hãy nhẫn tin cho chúng tôi! Chúng tôi luôn tìm kiếm cộng tác viên! 4 Đúng vậy, đây chính là lý do thực sự tại sao chúng tôi được gọi là Furscience.

Chương 2.

Furry 101: Lịch sử (tóm tắt) của cộng đồng người hâm mộ Furry Joe Strike.

"Furry" là mới; nó cũng rất, rất cũ. Khi tôi nói "Furry là mới", tôi đang ám chỉ đến cái mà mọi người thường gọi là "fandom furry". Cộng đồng những người đam mê các nhân vật động vật được nhân cách hóa này đang ngày càng mở rộng chỉ mới xuất hiện từ những thập kỷ cuối của thế kỷ 20.

Nhưng sự nhiệt tình của những người mê thú vật đối với những sinh vật tưởng tượng sống giữa thế giới loài người và động vật không phải con người đã có từ rất lâu. Trên thực tế, nó đã có từ trước cả nền văn minh! Ví dụ như Người Sư Tử, hay Löwenmensch, được tạc từ ngà voi ma mút bởi một nhà điêu khắc vô danh thời Kỷ Băng Hà cách đây khoảng 40.000 năm. Tác phẩm điêu khắc cao mười hai và một phần tư inch này mô tả một hình người đứng thẳng với đầu sư tử trên cơ thể về cơ bản là con người và rất có thể là tác phẩm nghệ thuật đầu tiên từng được tạo ra. So sánh với một thiêng niêng, bức tranh hang động được gọi là The Sorcerer có niên đại chỉ 140 thế kỷ. Được phát hiện bên dưới vùng nông thôn nước Pháp, The Sorcerer, giống như người anh trai của mình là Người Sư Tử, là một therianthrope—sự kết hợp giữa người và thú. Đứng trên đôi chân người, một cái đuôi cong nhẹ tê diễm cho phần mông của người. Hai cánh tay trên của anh ta ép chặt vào thân mình trong khi cẳng tay, duỗi thẳng ra,

kết thúc bằng bàn chân. Đầu của ông ta có gạc, tai động vật có chùm-và một đôi mắt người, tròn và nhìn qua vai, như thể đang giật mình. Người ta có thể tự hỏi liệu Lion Man và The Sorcerer có phải là đế đại diện cho các vị thần nửa người, nửa thú hay có lẽ là đại diện cho các pháp sư hoặc người biến hình, những sinh vật ở nhà trong cả thế giới con người và động vật. Một bức tranh rõ ràng hơn xuất hiện ở các vị thần nhân hình nổi tiếng hơn của Ai Cập, cụ thể là Anubis, vị thần đầu chó rồng, người phán xét xem linh hồn người chết có xứng đáng được bước vào thế giới bên kia hay không. Các vị thần đồng đẳng của ông bao gồm Horus đầu chim ưng, Sobek, thần sông cá sấu, nữ thần mèo Bastet và một nhóm thú thực sự khác. Thần thoại Hy Lạp cũng rải rác những vị thần nửa dê, nhân mã người/ngựa và minotaur đầu bò. Ở Ấn Độ, thần khỉ Hanuman và vị thần đầu voi nhân từ Ganesha được tôn kính, trong khi các nhân vật huyền thoại có hình dạng giống người của Trung Quốc bao gồm Tôn Ngộ Không - Tôn Ngộ Không (một kẻ lừa đảo khét tiếng) và.

Nhật Bản bao gồm cáo kitsune và chó gấu mèo tanuki có khả năng thay đổi hình dạng và thường được coi là người. Trong các nền văn hóa bản địa trên toàn thế giới, chúng ta có thể tìm thấy vô số ví dụ về các nghi lễ và nghi thức tôn vinh các loài động vật cụ thể-những loài có khả năng siêu nhiên hoặc những loài mà chúng là hậu duệ. Người Mỹ bản địa mặc da bò rừng bison và thực hiện điệu nhảy Buffalo Dance với hy vọng sẽ săn được nhiều thành công và họ mặc lông đại bàng và nhảy múa để tôn vinh loài vật linh thiêng có lãnh địa trải dài vượt ra ngoài những đám mây. Các pháp sư của bộ lạc Nootka ở Tây Bắc Thái Bình Dương mặc da gấu và mặt nạ gấu để "bắt cốt" trẻ em trong một buổi lễ ban đặc quyền cho người lớn. Các bộ lạc Mesoamerican và Châu Phi đã tạo ra và đeo mặt nạ động vật và lai giữa người và động vật vì nhiều lý do, từ các nghi lễ tôn giáo đến đe dọa kẻ thù trong chiến tranh. Điều này hoàn toàn trái ngược với xã hội hiện đại, nơi chúng ta đã mất đi một số mối liên hệ thân mật, trực tiếp và thậm chí là tâm linh mà tổ tiên chúng ta có với thế giới động vật không phải con người. Mỗi quan hệ của chúng ta với thế giới đó đã trở nên trung gian, biến chất: lòng và hào ngăn cách chúng ta với những con thú mà chúng ta nhìn chằm chằm trong các sở thú và khu bảo tồn thiên nhiên. Phim tài liệu và truyền hình biến cuộc sống của động vật thành những câu chuyện mà chúng ta xem một cách an toàn từ sự thoải mái của phòng khách và rạp chiếu phim. Những con vật mà chúng ta dựa vào để duy trì sự sống được nuôi và giết mổ trong các trang trại chăn nuôi công nghiệp xa xôi từ đôi mắt yêu đương của chúng ta. Đôi với nhiều người trong chúng ta, điều gần nhất chúng ta có được với một tia sáng của mối liên hệ nguyên thủy với động vật được thể hiện thông qua những con vật nuôi trong nhà, chó, mèo và các loài vật khác mà đôi khi chúng ta chọn để chia sẻ ngôi nhà của mình. Mặc dù động vật luôn có vai trò trung tâm trong cuộc sống của con người, nhưng bản chất của vai trò đó đã thay đổi theo thời gian. Trong thời kỳ trước, động vật là một phần không thể thiếu trong cuộc sống tinh thần và văn hóa của con người, là nền tảng cho hệ thống ý nghĩa của họ. Ngày nay, chúng đã bị thu hẹp thành những hàng hóa hoặc biểu tượng đơn thuần: linh vật của đội thể thao, logo công ty, quảng cáo 1 và, có liên quan nhất hiện nay, các nhân vật hoạt hình mà chúng ta đã cười nhạo khi còn nhỏ trong một bát ngũ cốc vào sáng thứ bảy. Nguồn gốc của những sinh vật hoạt hình này có từ trước thời hiện đại hoạt hình và truyền hình. Aesop (hoặc nhiều tác giả cổ đại khác có tác phẩm hiện nay).

1 Từ năm 2009 đến năm 2020, những chú chuột hamster hoạt hình CGI chân thực đã quảng cáo cho Kia.

Linh hồn trong một loạt quảng cáo truyền hình hài hước. Một giám đốc điều hành của Kia nhớ lại nhóm quảng cáo đến trong bộ đồ chuột lang toàn thân để giới thiệu chiến dịch. Năm 2007, hãng nước giải khát Orangina của Pháp đã bắt đầu một chiến dịch quảng cáo tập trung vào các loài động vật nhân hình khá hấp dẫn và hoạt hình CGI; nhiều quảng cáo có nội dung người lớn và thậm chí là khiêu dâm.

được cho là của ông) đã ban cho động vật sự thông minh và lời nói của con người như một phương tiện để kể những câu chuyện đạo đức làm sáng tỏ những điểm yếu và khuyết điểm của con người (ví dụ, thành ngữ "nho chua" bắt nguồn từ câu chuyện ngôn ngữ về con cáo quyết định rằng những quả nho ngoài tầm với là chua và không đáng để mất công lấy chúng.) Có thể tìm thấy những ví dụ khác trong văn học, chẳng hạn như The Canterbury Tales, một tác phẩm chính của các khóa học Văn học Anh ở trường đại học vào thế kỷ 14, và "The Nun's Priest's Tale", một câu chuyện về một chú gà trống kiêu ngạo bị một con cáo ranh mãnh lừa dối, câu chuyện này sẽ không lạc lõng nếu được dựng thành phim hoạt hình của Disney. 2 Theo thời gian, truyện cổ tích

truyện tranh đã nhường chỗ cho truyện tranh "động vật vui nhộn" có sự tham gia của cả những ngôi sao hạng A Looney Tunes và Disney nổi tiếng và thậm chí nổi bật hơn là những nhân vật đã bị lãng quên từ lâu như Barney Rooster, Foxy Fagan và Dizzy Dog. Những nhân vật này vui đùa trong những câu chuyện ngắn, đầy màu sắc (khi bạn tìm thấy chúng trực tuyến) sẽ không còn lạc lõng ngày nay. Họ được rất nhiều người hâm mộ ngưỡng mộ, những người sẽ lớn lên và tiếp tục là người hâm mộ, bao gồm Ken Fletcher, một họa sĩ khoa học viễn tưởng có ảnh hưởng và là người đóng góp chính cho cộng đồng người hâm mộ furry ban đầu:

"Bố mẹ tôi đã mua Little Golden Books và những thứ tương tự trước khi tôi vào mẫu giáo và đọc cho tôi nghe. Cả truyện tranh động vật vui nhộn nữa, như Bugs Bunny và Uncle Scrooge, và truyện tranh trung học như Andy Panda. Khi tôi năm hoặc sáu tuổi, họ đã tặng tôi một gói đăng ký Truyện tranh và Câu chuyện của Walt Disney.

Tôi bắt đầu đọc trước khi vào mẫu giáo. Tôi nhận ra từ đầu tiên của mình trong truyện tranh Andy Panda: 'BOOM'—một vụ nổ lớn rất đặc biệt lắp đầy một khung tranh. Khi ý tưởng lóe lên trong đầu, tôi có thể học đọc bằng ngữ âm khá nhanh." Reed Waller, người đã làm việc với Fletcher và cũng đóng vai tương tự

một vai trò có ảnh hưởng trong cộng đồng người hâm mộ furry thời kỳ đầu, có một câu chuyện tương tự "Bố mẹ tôi đọc truyện tranh cho tôi và như Treasure Island và Tom Sawyer, bắt cứ điều gì họ nghĩ có thể khiến tôi thích thú. Họ tiếp tục đọc truyện tranh cho tôi vì tôi phản ứng với họ và có vẻ bị cuốn hút bởi sự tương tác giữa câu chuyện và nghệ thuật; phán đoán tốt về phía họ. Ý định của họ là nuôi dưỡng bản thân trở thành một thiên tài sáng tạo. Họ tiếp tục đọc cho tôi liên tục, cho đến khi tôi đọc cho họ nghe, và tự vẽ truyện tranh. Theo như tôi nhớ, tôi muốn trở thành họa sĩ truyện tranh khi lớn lên." Con đường của Ken và Reed giao nhau trong bối cảnh khoa học viễn tưởng địa phương ở Minneapolis. "Tôi thấy anh ấy ít nhất một lần một tháng hoặc hơn," Ken nhớ lại, "lặng vắng trong căn hộ của mọi người. Anh ấy có vẻ chỉ là một người đàn ông khác ngoài đời, nhưng cả hai chúng tôi.

2 Hàng phim đã dành nhiều năm để chuyển thể câu chuyện thành phim truyện trước khi từ bỏ.

dự án; thay vào đó, bản thiết kế ý tưởng cho bộ phim đã trở thành hình minh họa cho một cuốn sách tranh thiếu nhi hấp dẫn, Chanticleer và chú cáo.

đã che giấu tính cách "nhươn mà" cho đến khi chúng ta tin tưởng người khác.

"Tôi đã rất ấn tượng—anh ấy cũng có những ý tưởng vẽ tranh kỳ lạ hoặc kỳ lạ hơn tôi. Anh ấy dường như có khả năng tự nhiên hơn trong việc vẽ tranh so với tôi. Chúng tôi chắc chắn là tương thích về những gì chúng tôi nói chung sở thích là. Và một trong những điều chúng tôi phát hiện ra là cả hai chúng tôi đều thích truyện tranh về động vật—và thích vẽ họ cũng vậy." Ken và Reed nhận ra họ là những tâm hồn đồng điệu, trân trọng tác phẩm của nhau và chia sẻ sở thích với truyện tranh động vật vui nhộn, Looney Tunes kinh điển, hoạt hình Fleischer và các họa sĩ truyện tranh underground như Robert Crumb và Vaughn Bodé. "Chẳng bao lâu," Reed nhớ lại, "Ken và tôi thường xuyên đóng góp nghệ thuật hài hước cho các tạp chí khoa học viễn tưởng trên toàn thế giới." Ken và Reed bắt đầu lên kế hoạch cho ấn phẩm của riêng họ, một ấn phẩm dành riêng cho động vật vui nhộn; không phải là một tạp chí dành cho người hâm mộ mà là một APA—một "Hiệp hội báo chí nghiệp dư"—mà chỉ những người đóng góp mới nhận được.

"Chúng tôi dành riêng cho những bộ phim hoạt hình động vật vui nhộn," Reed giải thích, "bởi vì đó là sợi dây liên kết chính giữa chúng tôi. Cả hai chúng tôi đều buồn vì động vật vui nhộn và truyện tranh hài hước nói chung đã chết một cách khủng khiếp vì sự 'nghiêm túc' mới của truyện tranh những năm 1970 như Batman 'Dark Knight' của Frank Miller—chúng tôi cảm thấy chúng là loài có nguy cơ tuyệt chủng. Chúng tôi không hứng thú với kiém và phép thuật hay truyện tranh đen tối. Chúng tôi bắt đầu với Monty Python's Flying Circus, Firesign Theater, 3 và truyện tranh ngầm—sự hài hước vô chính phủ."

Ken nhớ lại: "Chúng tôi nhận ra rằng chúng tôi không đơn độc, rằng có những người ngoài kia cũng có cùng sở thích tái tạo, tái sử dụng các ẩn dụ về động vật vui nhộn từ những năm 1930 và 1940, những người cảm thấy mình bị cô lập như chúng tôi".

Ken và Reed đã tạo ra một tờ rơi một trang và một mẫu "ấn bản số không" quảng bá cho APA mà họ đã lên kế hoạch. Họ đã phân phối các bản sao tại hội nghị truyện tranh địa phương, sử dụng danh sách liên lạc của Ken ("Tôi đã là một người hâm mộ tích cực từ năm 1968; tại thời điểm đó, tôi đã tích lũy được tám năm địa chỉ"), và tiếp cận các nghệ sĩ trong các tạp chí dành cho người hâm mộ và APA đang làm động vật vui nhộn (cũng như những người khác mà họ đoán là động vật vui nhộn

thân thiện.) "Nếu họ đang làm về người ngoài hành tinh khoa học viễn tưởng nhưng theo phong cách động vật hài hước, có lẽ họ thông cảm; hãy gửi cho họ một vấn đề và xem họ có phản hồi không."

3 Nhà hát Firesign là một đoàn gồm bốn diễn viên hài trẻ của LA đã tạo ra.

lọt đĩa hài kịch LP phản văn hóa siêu thực và cực kỳ hài hước theo phong cách kịch phát thanh thập niên 1940.

Bìa của số báo mẫu, một nỗ lực chung của cặp đôi, được lấy cảm hứng từ phần cuối của một bản nhại tạp chí MAD những năm 1950 về chương trình Today của thời đại đó. 4 Bìa của họ mô tả một con tinh tinh, nhưng con tinh tinh của họ là một bản nhại lại bản nhại của MAD. Mặc một chiếc áo dài Star Trek, con tinh tinh bắt chước kiểu chào Vulcan bằng ngón tay chẻ đôi của Spock. Họ cũng lấy một từ trong lời thoại của con tinh tinh MAD—"Vootie"—làm tiêu đề APA của họ: Vootie. Phụ đề của nó là "APA của Funny Animal Fandom", trong khi Spock-tinh tinh cảnh báo những đặc giả tiềm năng "KHÔNG ĐƯỢC PHÉP ĐẾN CON NGƯỜI!!" Họ đã mang đến cho ấn phẩm của mình một lợi thế chính trị hóm hỉnh, tuyên bố rằng đó là "cơ quan chính thức của Mặt trận Giải phóng Động vật Hài hước". Như Ken và Reed hy vọng, số Zero đã thu hút được một danh sách nghệ sĩ hâm mộ động vật hài hước. Được một loạt biên tập viên chắp dắt, Vootie đã chạy từ năm 1976 đến năm 1983, sản xuất ba mươi bảy số trong suốt chặng đường. Ba mươi bảy số đó là những động thái đầu tiên của những gì sau này sẽ phát triển thành fandom lông thú. Một APA mới, lớn hơn và tốt hơn đã ra đời từ đồng tro tàn của Vootie. Cũng giống như ấn phẩm đó đã sử dụng một từ vô nghĩa được nói bởi một con tinh tinh truyện tranh làm tiêu đề, APA mới tự đặt tên là Rowrbazzle theo một tục tĩu già tạo thường được Albert Alligator, con thằn lằn nhai xì gà trong truyện tranh Pogo, hô vang. Các nghệ sĩ nghiệp dư, nhà văn và người đam mê kết nối với nhau hơn bao giờ hết thông qua ấn phẩm.

Rowrbazzle, bắt đầu là một ấn phẩm lấy động vật làm trung tâm, dần dần phát triển thành một ấn phẩm có chủ đề về thú và thu hút một nhóm những người đóng góp cũ cho Vootie, những người hâm mộ anthro nổi tiếng và, do có trụ sở tại Los Angeles, những chuyên gia hoạt hình như Jerry Beck (một thành viên sáng lập của ban cố vấn Cartoon Network) và Chris Sanders (đạo diễn của Lilo and Stitch). Mặc dù việc phân phối của nó, giống như Vootie, chỉ giới hạn ở những người đóng góp, ấn phẩm này đã sớm đạt được vị thế huyền thoại trong cộng đồng người hâm mộ furry. Nói một cách đơn giản: nếu bạn ở trong 'bazzle, bạn đã tạo ra nó - bạn là một vị thần nghệ thuật. 5 Nếu bạn không ở trong đó, bạn.

4 Từ năm 1953 đến năm 1957, một con tinh tinh tên là J. Fred Muggs đã xuất hiện trên chương trình Today.

linh vật. Người ta cho rằng không hề có tình yêu nào mất đi giữa người dẫn chương trình Dave Garroway và chú tinh tinh; bản nhại Mad kết thúc bằng cảnh "J. Fred Gluggs" chiếm mất "Dave Garrowunway" làm người dẫn chương trình và chiếm đoạt chữ ký "hòa bình" giơ tay lên trời của anh ấy. 5 Danh sách chờ của các nghệ sĩ (bao gồm cả tôi) háo hức được sớm tham gia Rowrbazzle.

tích lũy. Cuối cùng tôi đã được chấp nhận vào năm 1990, khi số lượng thành viên tăng từ năm mươi lên sáu mươi người đóng góp. Tôi chưa bao giờ coi mình là một "thần nghệ thuật", chỉ là một họa sĩ truyện tranh phàm tràn, khá tử tế, đủ may mắn để thấy những nét vẽ nguệch ngoạc của mình được in cùng với tác phẩm của những nghệ sĩ tài năng hơn nhiều.

muốn xem tác phẩm đó. Trên thực tế, các thành viên sẵn sàng cho phép những người khác sao chép các trang bản sao của họ đột nhiên có được rất nhiều bạn bè. Nếu Vootie và người kế nhiệm Rowrbazzle đặt nền móng đổi với cộng đồng người hâm mộ furry, việc xây dựng tầng một của nó bắt đầu tại Hội nghị khoa học viễn tưởng thế giới năm 1980 ở Boston, khi những người hâm mộ động vật vui nhộn phát hiện ra một bức chân dung trong triển lãm nghệ thuật của hội nghị về một nhân vật khoa học viễn tưởng tên là Erma Felna. Trong khi người hâm mộ có thể đã từng thấy mô hình trường công nghệ cao, nặng về phần cứng trước đây trong anime theo chủ đề không gian, thì điều mà họ có thể chưa từng thấy là loại mô hình này có một con mèo nhân hình. Những người đóng góp cho Vootie và những người hâm mộ hoạt hình khác tại hội nghị đã bị thu hút bởi bức tranh và người sáng tạo ra nó, Steve Gallacci. Họ sớm phát hiện ra rằng tác phẩm này không phải là

một lần: Steve đã mua một số bức tranh khác và một chiếc cặp dày những bản phác thảo và ghi chú cho một sử thi không gian sâu thăm nhân hình, thứ mà anh đã vẽ nguệch ngoạc trong nhiều năm. "Vì lý do nào đó," Steve sau đó đã viết ở ngôi thứ ba, "việc anh ấy xuất hiện giữa họ như một người vô danh với tất cả những tài liệu trong tay thật là một điều tuyệt vời." Steve đã mời đám đông đến phòng khách sạn của mình để xem qua các tác phẩm nghệ thuật mà anh ấy đã mang đến và trò chuyện về mối quan tâm chung của họ đối với mọi thứ liên quan đến loài người. Đó là cuộc họp đầu tiên của cái mà sau này được gọi là "Nhóm Gallacci". Trong nhiều năm tiếp theo, bất cứ khi nào một hội nghị đưa họ lại với nhau, một Nhóm Gallacci sẽ tự phát được thành lập. Hầu hết những người tham dự đều là họa sĩ mang theo sổ phác thảo của họ, đầy ắp những sáng tạo về động vật của riêng họ. Họ sẽ nói về Eirma, trao đổi các bản phác thảo và chia sẻ ý kiến về những bộ phim khoa học viễn tưởng và nhân vật hoạt hình yêu thích của họ. Họ sẽ thảo luận về những ý tưởng của riêng họ cho các sử thi nhân hình đến tận tối muộn cho đến khi Steve phải đuổi họ ra ngoài để nghỉ ngơi trước khi các lễ hội của hội nghị tiếp tục vào sáng hôm sau.

Khi Rowrbazzle ra mắt vào năm 1984, các nghệ sĩ tụ họp quanh Steve—và chính Steve—là nguồn tài năng ngay lập tức cho APA mới. Nhờ Rowrbazzle, họ không phải đợi đến hội nghị tiếp theo để tương tác với nhau; họ có thể chia sẻ suy nghĩ và ý kiến của mình với mọi người cùng một lúc, cứ ba tháng một lần, thông qua APA. Cùng năm đó, Steve đã chia sẻ Eirma với toàn thế giới thông qua tuyển tập truyện tranh mới xuất bản của mình Albedo Anthropomorphics. Cũng giống như Rowrbazzle, người hâm mộ Eirma không phải đợi đến hội nghị tiếp theo để theo dõi những cuộc phiêu lưu của cô. Với Rowrbazzle, Nhóm Gallacci sẽ dần đi đến hồi kết, mặc dù năng lượng sáng tạo và động lực mà họ đã bắt đầu sẽ tiếp tục gia tăng.

* * *

Ngay gần Trask Avenue ở Garden Grove, California, có một ngôi nhà trang trại lớn trông giống như bất kỳ ngôi nhà trang trại lớn nào khác dọc theo con phố. Tuy nhiên, có một điểm khác biệt: một góc cây khổng lồ, cao ít nhất mươi feet, đứng giữa bãi cỏ phía trước. Một biển báo gắn trên đó mô tả một con vật giống chồn trong tư thế Michigan J. Frog đang bước cao, đội mũ chóp cao và cầm cây gậy đầu kim cương, với một cặp râu mọc ra từ đầu. Nó được đóng khung ở trên và dưới bằng dòng chữ "PRANCING SKILTAIRE".

"Skiltaires là một loài ngoài hành tinh mà tôi tạo ra, dựa trên chồn đất và các loài chồn khác. Chúng là loài bán hai chân, có 'pin' điện tự nhiên, cảm biến phạm vi tĩnh điện và một loại khả năng đồng cảm từ xa. Tôi tạo ra chúng vào năm 1969 khi tôi còn học trung học vì tôi đã chán ngấy tất cả những người ngoài hành tinh trong khoa học viễn tưởng chỉ là những con người hơi khác một chút—và tôi tình cờ thực sự thích chồn." Người nói là Mark Merlino, cùng với đối tác Rod O'Riley của mình, sở hữu ngôi nhà được gọi là The Prancing Skiltaire, ngôi nhà của họ trong hơn ba mươi năm. Một ngày nào đó, có thể sẽ có một tấm biển lịch sử được gắn vào gốc cây, một tấm bảng đồng thau khắc dòng chữ, "Ngôi nhà của Mark Merlino và Rod O'Riley, những người sáng tạo ra Furry Fandom." Điều này có thể chỉ là một sự cường điệu nhẹ. Furry có nguồn gốc từ

sự giao thoa giữa nội dung động vật hoạt hình, anime và khoa học viễn tưởng, và Mark và Rod là những người là trung tâm của mọi việc và là người cuối cùng đưa ra kết quả.

Rod O'Riley nhớ lại: "Tôi đang là học sinh cuối cấp trung học khi tôi gặp Mark".

"Câu lạc bộ khoa học viễn tưởng của chúng tôi đã đi tham quan một hội nghị khoa học viễn tưởng. Tôi nghĩ rằng các hội nghị đều là về trang phục; đây là hội nghị đầu tiên tôi tham dự có triển lãm nghệ thuật. Tôi đã là một người hâm mộ chồn khi tôi nhìn thấy tác phẩm nghệ thuật skiltaire của Mark trong chương trình. Khi tôi gặp anh ấy, tôi hỏi tại sao rái cá của anh ấy lại có râu. Anh ấy bắt đầu giải thích cho tôi, và khi anh ấy nói rằng anh ấy đang điều hành phỏng video tại hội nghị, tôi hỏi anh ấy có bắt kỳ tập phim Kimba 6 nào không."

Mark thực sự có các tập phim Kimba trong tay. Rod sau đó hỏi liệu điều tương tự có đúng với The Amazing 3 không—một loạt phim ít được biết đến hơn nhiều so với chương trình phát sóng rộng rãi về chú sư tử trắng con. "Tôi nghĩ là tôi có một số tập," Mark trả lời.

Như người ta vẫn nói, đó là sự khởi đầu của một tình bạn đẹp, cuối cùng dẫn đến một mối quan hệ ngày càng đẹp hơn khi Mark và Rob trở thành cặp đôi quyền lực số một của Furry.

6 Kimba the White Lion là một bộ anime dựa trên bộ manga từ những năm 1950.

mà một số người cho rằng là nguồn cảm hứng cho bộ phim The Lion King của Disney vì có nhiều điểm tương đồng giữa hai bộ phim.

Mark đã tổ chức các buổi chiếu phim hoạt hình hàng tháng từ bộ sưu tập đồ sộ của mình tại câu lạc bộ của Hội khoa học viễn tưởng Los Angeles. Fred Patten, biên tập viên của Rowrbrazzle, một nhà phê bình sách và phim hoạt hình về thú cưng, một biên tập viên của tuyển tập truyện ngắn về thú cưng và một nhà sử học hoạt hình, là một người tham dự thường xuyên. Sự đánh giá cao và tham gia của Patton vào tất cả mọi thứ liên quan đến người hâm mộ đã có từ nhiều thập kỷ trước, khi ông cosplay Golden Age Flash tại Worldcon năm 1962 (trang phục của ông hoàn hảo, ngay cả đôi cánh trang trí cho đôi bốt của Jay Garrick và mũ bảo hiểm Thé chiến thứ nhất.) Fred tự mô tả mình là "người hâm mộ động vật hài hước nhất xung quanh" người đã học đọc khi mới bốn tuổi từ truyện tranh trên báo và Walt Disney's Comics and Stories. Fred, Mark và những người khác đã tổ chức các buổi chiếu thành một câu lạc bộ người hâm mộ hoạt hình. Vào thứ bảy, ngày 21 tháng 5 năm 1977, bốn ngày trước khi công chiếu bộ phim Star Wars gốc, cuộc họp chính thức đầu tiên của Tổ chức Hoạt hình/Ao tường-C/F0-đã được tổ chức với một chương trình bao gồm toàn bộ các tập phim truyền hình về Kimba và rô-bốt khổng lồ, một chuyên ngành anime khác. Các buổi chiếu của C/F0 cũng thu hút những người hâm mộ động vật vui nhộn, dành cho các loạt phim hoạt hình có sự tham gia của các nhân vật giống người như Kimba, Bonnie Bunny của The Amazing 3 và Johnny Woodchuck của Fables of the Green Forest.

Nhiều người tham dự chưa từng gặp nhau trước đó; buổi chiếu phim C/F0 là cơ hội đầu tiên để họ giao lưu với những người hâm mộ anime khác, những người cũng thích các nhân vật anthro-những người được định sẵn sẽ trở thành một số thành viên đầu tiên của cộng đồng người hâm mộ furry. Tại một sự kiện "Westercon" năm 1985, Mark và cộng sự của anh, Rod O'Riley, quyết định đã đến lúc tổ chức một bữa tiệc phòng động vật vui nhộn. Họ cần một cái tên cho sự kiện, một cái gì đó để đưa vào tờ rơi quảng cáo. Họ không mất nhiều thời gian để quyết định rằng buổi tụ họp sẽ là một "Prancing Bữa tiệc "Skiltaire", để vinh danh nơi ở Garden Grove của Mark và Rod. Bản thân sự kiện này là một sự kiện khá khiêm tốn, với việc Mark chiếu các video từ bộ sưu tập phim hoạt hình đồ sộ của mình, bao gồm cả bộ phim hoạt hình động vật hài hước được người hâm mộ yêu thích, Animalympics. Những gương mặt mới đã tham gia cùng những người thường xuyên, những người đã vẽ hoặc tưởng tượng ra những người thú của riêng họ, nhưng chưa bao giờ có đám đông để tụ tập trước đây. Họ xem qua sổ phác thảo của nhau và trao đổi ý kiến về mọi thứ liên quan đến người giữa những lần liếc nhìn thỉnh thoảng các tập phim Looney Tunes đang chiếu trên màn hình. Tiếp nối thành công của sự kiện, Mark và Rod đã tổ chức các bữa tiệc theo chủ đề động vật hài hước tại các hội nghị khác trong những tháng tiếp theo. Họ thu hút thêm nhiều người hâm mộ, hầu như không ai trong số họ mong đợi sẽ tìm thấy những người khác chia sẻ sở thích riêng biệt của họ về động vật có người thú.

Khi đến thời điểm diễn ra Westercon tiếp theo, Mark và Rod quyết định gọi bữa tiệc của họ bằng một cái tên khác. Họ quyết định rằng bữa tiệc năm 1986 sẽ chính thức được gọi là "bữa tiệc furry". Họ quyết định sử dụng thuật ngữ "furry" thay vì "động vật vui nhộn" vì một vài lý do, lý do rõ ràng nhất là không phải tất cả các phim hoạt hình đều "vui nhộn", ví dụ điển hình là trường hợp của Erma Felna. Các tính từ khác cũng được sử dụng, bao gồm "fluffy" và "fuzzy". Mark ghi nhận một cựu cư dân Skiltaire và tự nhận mình không phải furry được biết đến với cái tên "Dr. Pepper" (không liên quan đến loại nước giải khát này) đã tạo ra tính từ furry. Mark và bạn bè đã phủ kín Westercon và các hội nghị sau đó bằng những tờ rơi có hình các nhân vật người được vẽ hấp dẫn để quảng bá cho các bữa tiệc furry. Những người hâm mộ tham dự bắt đầu gọi cả ban thân họ và các nhân vật được nhân cách hóa của họ là "furries", và sở thích chung của họ được gọi là "fandom furry". Từ thời điểm đó trở đi, tính từ này đã gắn chặt với danh từ. Như Rod O'Riley đã nói nhiều năm sau đó, "Chúng tôi không bắt đầu fandom furry, chúng tôi chỉ giới thiệu nó với chính nó". Bữa tiệc furry đầu tiên đã thành công và một truyền thống đã ra đời: Bữa tiệc furry (và tờ rơi minh họa quảng bá chúng) đã trở thành một truyền thống chính thống tại khoa học

các hội nghị tiêu thụyết. Được khuyến khích bởi sự tham dự ngày càng tăng của những bữa tiệc trong phòng thú cưng này, Mark, Rod và một số người khác đã tổ chức một hội nghị chỉ dành cho người thích thú vật có tên là "ConFurence" được tổ chức vào tháng 1 năm 1989 tại Costa Mesa, California, không xa Skiltaire. Tên chính thức của nó là "ConFurence Zero". Nó không phải là

hội nghị thực sự nhiều như nó là một cuộc chạy thử cho một ConFurence thực tế mà họ hy vọng sẽ tổ chức một năm sau đó. Sáu mươi lăm người lông thú từ khắp Bắc Mỹ (và một người từ Úc) đã xuất hiện chủ yếu để thư giãn quanh sảnh của Costa Mesa Holiday Inn. Cuốn sách chương trình (thực ra là một tập sách mỏng) có các tuyên bố của Mark ("Một số người chỉ trích Furries là 'sự thỏa mãn mong muốn' hoặc là chiếc mặt nạ chúng ta đeo để che giấu bản thân. Kinh nghiệm của tôi khiến tôi tin rằng điều ngược lại mới đúng. Furry của bạn là khuôn mặt ẩn sau chiếc mặt nạ đeo trong cuộc sống hàng ngày") và của Rod ("Hóa ra, chúng tôi không phải là một fandom mới. Chúng tôi là một fandom lâu đời và rất cơ bản, đang chờ đợi đến lượt mình để tự hào hé lộ tên mình trước công chúng."). Những người khác đóng góp nhiều loại khác nhau.

7 Một người Úc và một người Mỹ là bạn của nhau đã kể cho tôi nghe.

người khác lần đầu tiên sử dụng "furry" trong một tạp chí dành cho người hâm mộ năm 1983. Hơn ba mươi năm sau, có vẻ như việc ai nói từ đó trước không còn quan trọng nữa. Có thể Dr. Pepper đã đọc tạp chí dành cho người hâm mộ đó khi đưa ra tính từ này, hoặc có lẽ đó chỉ là trao đổi hợp những bộ óc furry nghĩ giống nhau.

nghệ thuật lông thú cho đến tờ rơi và thậm chí là hướng dẫn về cách "Tự làm đuôi". Đối với sáu mươi lăm người lông thú, sự hấp dẫn là không thể cưỡng lại. Còn gì tuyệt hơn một bữa tiệc lông thú kéo dài cả tuần? Họ sẽ có câu trả lời một năm sau đó, vào năm 1990, ConFurence "chính thức" đầu tiên đã thu hút được 130 người mê thú. Năm này qua năm khác, con số này vẫn tiếp tục tăng lên khi tin tức lan truyền: 250 người tham dự ConFurence 2 vào năm 1991, hơn 400 người tham dự ConFurence 3. Đến ConFurence 9 vào năm 1998, số người tham dự đạt đỉnh là 1.250 người mê thú—tăng hơn 1800% trong một thập kỷ. Cộng đồng người hâm mộ thú đã xuất hiện và sẽ không biến mất.
* * *

Hầu hết mọi người—kể cả hầu hết những người mê đồ lông thú—không nhận ra rằng, mặc dù ngày nay người ta chú ý đến trang phục lông thú như một khía cạnh mang tính biểu tượng và dễ nhận biết nhất của cộng đồng người hâm mộ đồ lông thú, nhưng furry được bắt đầu bởi các họa sĩ truyện tranh và người hâm mộ động vật vui nhộn, hoạt hình và anime. Trang phục lông thú xuất hiện muộn hơn, khi cộng đồng người hâm mộ đã được thành lập vững chắc. 8 Trên thực tế, các họa sĩ truyện tranh có chút bất ngờ khi những người mê trang phục lông thú bắt đầu xuất hiện với số lượng ngày càng tăng tại các hội nghị, một số người coi họ là những kẻ xâm nhập xâm chiếm cộng đồng người hâm mộ lầy lội. Thuật ngữ "của chúng ta". Nhìn lại, thực sự không có gì đáng ngạc nhiên khi trang phục lông thú trở thành một hình thức thể hiện bản thân phổ biến của người nhân tạo. Xét cho cùng, các cuộc thi trang phục và hóa trang đã trở thành một phần của khoa học viễn tưởng, truyện tranh và các hội nghị anime kể từ khi chúng ra đời và trùng lặp rõ rệt với LARP (trò chơi nhập vai hành động trực tiếp) và cộng đồng Renaissance Faire. Số là một điều bất thường nếu thấy rằng không có ít nhất một số người hâm mộ các nhân vật nhân hình quan tâm đến việc thể hiện bản thân trong cùng một cách. Tuy nhiên, có thể lập luận rằng con lắc đã đi quá xa theo hướng ngược lại, với nhiều người (kể cả những người trẻ tuổi) tin rằng người ta phải sở hữu và mặc một bộ đồ lông thú mới được coi là một người lông lá. Chắc chắn, trang phục lông thú hiện đã trở thành một hiện diện đáng kể và được công nhận trong cộng đồng người lông lá, mặc dù chúng không hề rẻ (xem Chương 8 để biết thêm về điều này). Trong những năm đầu của Furry, có một số ít thợ may trang phục thú có kỹ năng may trang phục thú cho những ai quan tâm đến chúng. Ngày nay, có hàng trăm thợ may, cung cấp đủ mọi tùy chọn tùy chỉnh. Tốt nhất.

8 Người ta có thể cho rằng trang phục lông thú đã xuất hiện ngay từ đầu, ngay cả khi chúng.

không phải là điểm nhấn. Có một người hóa trang thú duy nhất tại ConFurence Zero—một người biểu diễn linh vật chuyên nghiệp của Disneyland xuất hiện không phải là một trong những sáng tạo của Walt, mà là một "Bamboid", một chú nai ngoài không gian gợi cảm thích đi bộ cao đến đầu gối!

những nhà sản xuất này có danh sách chờ dài hơn một năm, một số tổ chức đấu giá để có một vị trí trong danh sách của họ danh sách chờ. Đối với những người không đủ khả năng mua một bộ vest, hoặc những người thích cách tiếp cận tự làm hơn—có vô số hướng dẫn, tài nguyên trực tuyến, mẫu và công cụ có sẵn. Nó dễ dàng hơn bao giờ hết đối với

những người mới vào nghề rèn luyện kỹ năng của mình thông qua thực hành và chia sẻ kiến thức trong cộng đồng. Trên thực tế, nhiều nhà sản xuất chuyên nghiệp đã bắt đầu bằng việc tự thiết kế trang phục cho mình, chỉ để trở nên đủ kỹ năng để tự mình tiếp nhận khách hàng.

* * *

Midwest FurFest và Anthrocon—hai hội nghị furry lớn nhất của Mỹ—cả hai đều phát triển từ (hoặc phát triển vượt trội hơn) các hội nghị khoa học viễn tưởng chính thống ban đầu tổ chức "đường đua furry" của chương trình theo chủ đề anthro. Anthrocon—ra đời năm 1997 với tên gọi "Albany Anthrocon"—dần dần kéo những người tham dự furry ra khỏi Philcon, do sự tập trung độc quyền vào nội dung furry. Tương tự như vậy, Midwest FurFest bắt nguồn từ đường đua furry tại hội nghị Duckon của Chicago. 9 Chúng ta có thể tìm thấy một ví dụ minh họa về sự đa dạng trong phản ứng của công chúng đối với các hội nghị furry bằng cách xem xét hai hội nghị này.

Midwest FurFest (hay còn gọi tắt là MFF) có lượng người tham dự lớn hơn Anthrocon (do gần sân bay O'Hare của Chicago, nơi có các chuyến bay thẳng từ nhiều quốc gia trên thế giới).

Tuy nhiên, sự hiện diện của MFF vẫn chưa được biết đến nhiều ở đô thị gần đó.

Ngược lại, Anthrocon được tổ chức tại trung tâm hội nghị trung tâm thành phố Pittsburgh vào mỗi năm kể từ năm 2006 và đã được thành phố đón nhận theo cách mà furry chưa từng được bất kỳ thành phố nào khác trên thế giới đón nhận; biểu ngữ chào mừng Anthrocon treo trên các cột đèn của thành phố, trong khi các phương tiện truyền thông địa phương đưa tin rầm rộ về hội nghị furry. Các bậc phụ huynh đưa con em mình vào trung tâm thành phố để chụp ảnh tạo dáng với những người mặc đồ thú, trong khi đoàn diễu hành fursuit của hội nghị, trước đây chỉ đi vòng quanh trung tâm hội nghị, giờ đây đã đi ra bên ngoài tòa nhà để chiêu đãi hơn một nghìn người dân Pittsburgh đang chờ đợi hàng giờ để tận hưởng cảnh tượng kỳ diệu của đoàn diễu hành bắt tận của những loài động vật kỳ ảo diễu hành qua. Vào năm 2022, Anthrocon và thành phố đã thêm một bữa tiệc furry vào lễ hội, tạo cơ hội cho mọi người giao lưu với những người mặc đồ thú trên con phố đối diện trung tâm hội nghị.

* * *

9 Mặc dù có tên là Duckon, nhưng nó không liên quan gì đến loài vịt, dù là loài vật nhân hình hay.

nếu không thì.

Chúng tôi bắt đầu chương này bằng cách chỉ ra rằng sở thích về động vật nhân hình đã là một phần khá phổ biến trong tình trạng của con người kể từ khi có ghi chép lịch sử. Theo thời gian, con người thường như dần xa lánh thế giới tự nhiên và thường như mất đi một phần mối liên hệ với động vật. Tuy nhiên, Furries có thể đại diện cho một sự đổi mới rộng lớn hơn này, một xu hướng bắt đầu ở Hoa Kỳ vào những năm 1970 và 1980, đã lan rộng thành một hiện tượng toàn cầu. Các hội nghị Furry hiện được tổ chức trên toàn thế giới, bao gồm Mexico, Canada, Anh, Pháp, Đức, Hungary, Bỉ, Áo, Nga, Hà Lan, Brazil, Argentina, Úc, Nhật Bản, Trung Quốc và Hàn Quốc - chỉ để nêu tên một vài quốc gia. Sự hấp dẫn toàn cầu của nó có thể đại diện cho sự trở lại, hoặc ít nhất là cảm giác quen thuộc còn sót lại, của sở thích nguyên thủy đó là hiểu bản thân và thế giới mà chúng ta đang sống bằng cách làm mờ ranh giới giữa con người và những người mà chúng ta cùng chung sống trên hành tinh này.

Chương 3.

Furtuity: Câu chuyện về Furscience 1.

Kathleen Gerbasi, Courtney "Nuka" Plante,

Sharon Roberts, Stephen Reysen và Elizabeth Fein.

Albert Bandura là một trong những nhà tâm lý học có ảnh hưởng nhất của nửa sau thế kỷ 20. Trong tác phẩm của mình, ông đã thảo luận về vai trò của sự may mắn và những cuộc gặp gỡ tình cờ trong cuộc sống, tuyên bố rằng "trong những điều kiện nhất định... những sự kiện may mắn sẽ tạo ra những chòm sao ảnh hưởng làm thay đổi tiến trình cuộc sống"

(Bandura, 1982, 1998, tr. 95). Sự may mắn là một trong những điều mà chúng ta dưỡng như chỉ nhận ra khi nhìn lại, và thông qua lăng kính này, chúng ta suy ngẫm về lịch sử phát triển của nhóm nghiên cứu về thú lông xù của chúng ta, Furscience, và vai trò của "sự may mắn" trong cách chúng ta đến được đây. Tiến sĩ Gerbasi và Nghiên cứu đầu tiên của chúng tôi Thực ra, công lao thực sự về nguồn gốc của Furscience có thể được trao cho BoB, chú chó DoG. BoB là một chú chó golden retriever không lồ, cực kỳ hòa đồng, chào đón mọi người mà nó gặp bằng một nụ cười toe toét và cái vẫy đuôi ấm áp. BoB trở thành một phần trong gia đình của Tiến sĩ Gerbasi phần lớn là do sự tình cờ. Nó là đứa con cuối cùng trong đàn và bị ruồng bỏ vì kích thước của nó vi phạm tiêu chuẩn giống. 2 Vì tính cách hồn nhiên của BoB, nó và Tiến sĩ Gerbasi

được mời đến thăm viện dưỡng lão địa phương trong suốt những năm 1990 để BoB có thể chia sẻ niềm vui của mình với tất cả những ai muôn gặp anh. Cuối cùng, BoB đã được công nhận vì những đóng góp của mình bằng cách được vinh danh là Tình nguyện viên của năm tại Viện dưỡng lão Tây New York! Nhưng bạn có thể hỏi, BoB liên quan gì đến nghiên cứu về động vật có lông? Mặc dù Tiến sĩ Gerbasi là người yêu chó và động vật suốt đời, nhưng bà đã không theo dõi nghiên cứu đang phát triển về Liệu pháp hỗ trợ động vật hoặc bất kỳ hiện tượng liên quan nào (hiện được gọi rộng rãi là Can thiệp hỗ trợ động vật; Fine, 2010). Tuy nhiên, Tiến sĩ Gerbasi đã trở nên tò mò về tình trạng kiến thức khoa học về lợi ích sức khỏe khi giao du với động vật không phải con người sau khi bà làm việc cùng BoB với tư cách là một y tá.

1 Chương này dành tặng để tưởng nhớ Tiến sĩ Penny L. Bernstein, người mà chúng tôi không biết tên.

sự ủng hộ, sự quan tâm, nhiệt tình và hội đồng đánh giá của trường Đại học Kent State (Stark), nhóm nghiên cứu lông lá này sẽ không bao giờ bắt đầu. 2 Vì BoB là một chú chó to lớn so với giống chó của mình nên rất dễ nhận biết. BoB.

là một người nổi tiếng ở địa phương, và Tiến sĩ Gerbasi nghĩ rằng ông ấy có thể được bầu làm thị trưởng của ngôi làng nơi họ thường đi dạo, nếu nơi cư trú chính thức của họ nằm trong ranh giới của ngôi làng! 3 Không có ý xúc phạm đến mèo, chỉ là Tiến sĩ Gerbasi rất dị ứng với chúng!

khách viếng thăm nhà. 4 Cuối cùng, cô đã đăng ký một khóa học trực tuyến do People-Animals-Nature (PAN) cung cấp thông qua Đại học DePaul. Sau khi học khóa học, Tiến sĩ Gerbasi đã quan tâm đến lĩnh vực nhân chủng học nói chung. 5 Là một nhà tâm lý học xã hội, cô đã tập trung vào nghiên cứu khoa học về cách con người suy nghĩ, ảnh hưởng và liên hệ với nhau, và vì vậy, với sự quan tâm suốt đời của bà đối với tất cả các loài động vật, thật tự nhiên khi bà bị thu hút bởi nhân chủng học động vật học; bà dễ dàng hình dung rằng mối quan hệ giữa con người và động vật không phải con người có thể có một số điểm tương đồng với mối quan hệ giữa con người. Nhiều nghiên cứu cho thấy rằng đúng như vậy, đối với các chủ đề đa dạng như gần bô, lạm dụng, đồng cảm và hỗ trợ xã hội, chỉ để kể tên một vài ví dụ (ví dụ, Angantry, 2011; Arluke và cộng sự, 1999; Carlisle-Frank & Frank, 2006; Greenebaum, 2004; Herzog, 2010; Julius và cộng sự, 2013; Topál và cộng sự, 1998). Là một phần trong mối quan tâm ngày càng tăng của mình đối với nhân chủng học động vật học, Tiến sĩ Gerbasi đã chỉ đạo một nghiên cứu lưu trữ về sự phát triển to lớn của HAS từ những năm 1980 đến những năm 1990 (Gerbasi và cộng sự, 2002). Bà phát hiện ra rằng số lượng luận án HAS đã tăng gấp đôi trong thời gian đó và 27 ngành học thuật khác nhau đã tạo ra các luận án tiến sĩ về HAS (ví dụ, tâm lý học, xã hội học, nhân chủng học, địa lý, triết học, điều dưỡng và nông nghiệp). Bà cũng nhận thấy rằng nghiên cứu về HAS là một công việc khá mạo hiểm vào thời điểm đó, vì hầu hết các luận án về HAS đều không đến từ các trường đại học danh tiếng. Hay nói cách khác, tại các trường đại học danh tiếng, nơi các học giả trẻ phải đối mặt với tình cảnh "xuất bản hoặc chết", việc nghiên cứu một lĩnh vực mới nổi có thể là kẻ giết chết sự nghiệp. Do ngày càng quan tâm đến nhân chủng học và bài báo năm 2002 của mình, Tiến sĩ Ken Shapiro đã mời Tiến sĩ Gerbasi trở thành người điều phối cho một nhóm thảo luận trực tuyến về HAS do các nhà tâm lý học bảo vệ động vật (PsyETA) tài trợ, ngày nay được gọi là Viện động vật và xã hội (<http://www.animalsandsociety.org/main/>). Với tư cách là người điều phối nhóm, Tiến sĩ Gerbasi đã trả lời các yêu cầu cung cấp thông tin mà các thành viên khác trong danh sách đã bỏ ngỏ. Trong bối cảnh này, Tiến sĩ

4 Và sau đó là Dan và Sparky, hai thành viên khác trong gia đình chó của cô thay phiên nhau.

với BoB! 5 Nhân chủng học động vật học được định nghĩa là nghiên cứu về mối quan hệ hoặc tương tác giữa.

con người và các loài động vật khác, còn được gọi là Nghiên cứu về Người-Động vật (HAS). Và trong khi nghiên cứu về Can thiệp hỗ trợ động vật (AAI) là một phần của nhân chủng học động vật học, nhân chủng học động vật học là một lĩnh vực rộng hơn nhiều.

Một ngày đầu những năm 2000, một yêu cầu được gửi đến nhóm trực tuyến HAS hỏi rằng liệu có ai biết gì về furries không. Tiến sĩ Gerbasi đã đợi một hoặc hai ngày để có người trả lời. Than ôi, không ai trả lời. Luôn là một học giả tận tụy, Tiến sĩ Gerbasi đã tìm đến một cơ sở dữ liệu tâm lý để xem liệu có bất kỳ bài báo tâm lý nào được xuất bản về chủ đề furries hay không—một điều mà bà không biết gì về bản thân mình—chỉ để không thấy gì cả. 6 Bà đã tiếp tục tìm kiếm vô ích PsycINFO của mình bằng một tìm kiếm chung hơn trên Google để biết thông tin về furries. Phần hồi phỏ biến nhất là một bài báo về furries được xuất bản trên *Vanity Fair* (Gurley, 2001). Mặc dù Tiến sĩ Gerbasi không quen đọc *Vanity Fair*, bà đã khá sốc khi

những tuyên bố được đưa ra về furries trong bài viết, có vẻ như dựa trên những quan sát và phỏng vấn rất hạn chế với một số ít furries. Là một nhà tâm lý học xã hội và hiện là một nhà nhân chủng học động vật học mới vào nghề, nghiên cứu về furries đại diện cho sự hợp nhất cuối cùng của hai lĩnh vực quan tâm học thuật của cô ấy—một triển vọng thú vị! Vào thời điểm đó, Tiến sĩ Gerbasi đang giảng dạy tại Cao đẳng Cộng đồng Quận Niagara, một phần của hệ thống Đại học Tiểu bang New York. Là một trường đại học khá nhỏ, tập trung vào giảng dạy, việc tiến hành nghiên cứu thường không phải là một phần của mô tả công việc. Do đó, không bị ràng buộc bởi tâm lý “xuất bản hoặc chết” của các khoa lớn hơn, cô ấy có quyền tự do nghiên cứu bất cứ điều gì cô ấy muốn

miễn là nó không ảnh hưởng đến việc giảng dạy và trách nhiệm của khoa. May mắn thay, Tiến sĩ Gerbasi cũng đang dạy một lớp phương pháp nghiên cứu vào khoảng thời gian cô ấy đang “học” về furries từ *Vanity Fair*. Học sinh của cô ấy bị cuốn hút bởi ý tưởng tìm hiểu về furries và cố gắng tìm bất kỳ bài báo nào được bình duyệt ngang hàng có thể giải thích những gì bài báo *Vanity Fair* mô tả.

Mặc dù đã có được một chồng bài báo lớn về các sở thích kỳ lạ, 7 họ kết luận rằng những bài báo này không nói nhiều về furries hay fandom furry riêng. Vài năm sau, một cuộc gặp gỡ tình cờ khác—“một cuộc gặp gỡ không chủ đích của những người không quen biết nhau” (Bandura, 1982, tr. 748)—sẽ tìm thấy Tiến sĩ Gerbasi. Khi cô đang ngồi trong văn phòng, Justin Higner, một sinh viên của giáo sư nhân chủng học mà Tiến sĩ Gerbasi cùng làm việc chung, đã đến tìm nhà nhân chủng học, tình cờ là ông không có ở đó.

Justin có một cái lớn.

6 Ồ, hầu như không có gì cả—cô ấy đã tìm thấy một bài viết về “trần nhà lông lá” do.

Raupp (2002) để mô tả tài liệu tham khảo khá hạn chế về động vật không phải con người trong tâm lý học lâm sàng. Cô ấy Tuy nhiên, khá chắc chắn rằng đây không phải là điều mà người hỏi đang hỏi. 7 Tiến sĩ Gerbasi rất sợ những cuộc gọi điện thoại từ bộ phận cho mượn liên thư viện của trường đại học.

khoa, thường bắt đầu bằng câu: “Tiến sĩ Gerbasi, chúng tôi có một bài viết về vật sùng bái khác dành cho ông!”

danh mục nghệ thuật với anh ấy và hỏi liệu Tiến sĩ Gerbasi có muốn xem tác phẩm nghệ thuật của anh ấy không. Không muốn tỏ ra thô lỗ, cô ấy đồng ý và xem thử. Tiến sĩ Gerbasi gần như ngã khỏi ghế khi nhìn thấy những gì cô ấy thấy! Đối với cô ấy, nó trông giống như nghệ thuật lông thú. Cô ấy hỏi Justin liệu đó có phải là nghệ thuật lông thú không, và anh ấy nói có, xác nhận rằng anh ấy cũng là một người lông thú. Cả hai đều ngạc nhiên—anh ấy, rằng Tiến sĩ Gerbasi nhận ra nghệ thuật lông thú, và cô ấy, rằng cuối cùng cô ấy đã gặp một furry thực sự! Tiến sĩ Gerbasi nhẹ nhàng gợi ý rằng Justin có thể muốn tham gia khóa học Tâm lý học về quan hệ giữa người và động vật của cô, làm cho thỏa thuận trở nên hấp dẫn hơn bằng cách để anh ấy viết một bài báo về furry. Anh ấy đã chấp nhận và tham gia khóa học vào mùa thu năm 2005. Và, như đã hứa, anh ấy đã được viết một bài báo về furry.

Justin cũng hỏi Tiến sĩ Gerbasi rằng liệu cô có nghĩ trường sỹ cử anh đến một hội nghị về thú cưng không. Khi được hỏi tại sao anh nghĩ trường sỹ cử anh đến một hội nghị về thú cưng, anh chỉ trả lời đơn giản là vì anh muốn đến một hội nghị. Trong khi Tiến sĩ Gerbasi hoàn toàn chắc chắn rằng trường sỹ không cử anh đến một hội nghị về thú cưng, điều đó đã khiến cô này ra ý tưởng tìm hiểu xem hội nghị về thú cưng gần nhất ở đâu. Trong một lần may mắn khác, cô phát hiện ra rằng Anthrocon sẽ chuyển đến Pittsburgh, Pennsylvania, cách trường cô chưa đầy bốn giờ lái xe. Tất nhiên, các nguyên tắc đạo đức quy định rằng người ta không thể chỉ xuất hiện tại một hội nghị và bắt đầu thu thập dữ liệu mà không được phép từ chính hội nghị. Chủ tịch của Anthrocon là Tiến sĩ Samuel Conway, được biết đến trong cộng đồng người hâm mộ thú cưng với cái tên Chú Kage.

Sự may mắn lại đến lần nữa, vì Tiến sĩ Conway là một nhà khoa học nghiên cứu (mặc dù là nhà hóa học, không phải nhà tâm lý học), và hiểu phương pháp khoa học và tầm quan trọng của việc thu thập dữ liệu. Ông cũng hiểu rõ cách thức hoạt động của phương tiện truyền thông và cởi mở với quan điểm khoa học về furries để làm sáng tỏ cách tiếp cận giật gân hơn đối với furries mà phương tiện truyền thông thường áp dụng. Tiến sĩ Gerbasi giải thích với Tiến sĩ Conway rằng bà sẽ đề dữ liệu lên tiếng và rằng đây sẽ là một trong những nghiên cứu tâm lý đầu tiên về furries 8-và cuối cùng sẽ cung cấp cho các nhà tâm lý học.

8 Chúng ta cần làm rõ ở đây rằng đây là một trong những nghiên cứu đầu tiên mang tính thực nghiệm và tâm lý.

nghiên cứu về furry, nhưng đó không phải là nghiên cứu đầu tiên, cũng không phải là nỗ lực duy nhất để nghiên cứu furry diễn ra vào khoảng thời gian này. Chúng tôi sẽ xắt thiêu sót nếu không đề cập đến cuộc khảo sát năm 1998 của David Rust về fandom furry—một cuộc khảo sát, mặc dù không được tiến hành thông qua một trường đại học hoặc được công bố trên một tạp chí được bình duyệt, tuy nhiên vẫn đại diện cho một trong những nỗ lực đầu tiên của furries trong việc nghiên cứu fandom của riêng họ. Nó được tiếp nối bằng một bản sao không lâu sau nghiên cứu Anthrocon đầu tiên của Tiến sĩ Gerbasi (Evans, 2008), cũng như với một cuộc khảo sát chung quy mô lớn về fandom furry của Alex Osaki (2008) và với công trình của Rossmassler và Wen (2007). Một biện soạn chuyên sâu về các bài viết học thuật về fandom furry nằm ngoài trọng tâm của chương này, nhưng đã được.

một bài báo được bình duyệt ngang hàng về furries, thay vì phải dựa vào các cửa hàng như Vanity Fair. Tiến sĩ Conway đồng ý để nhóm nghiên cứu tham dự Anthrocon và cố gắng thu thập dữ liệu khảo sát, mặc dù ông đã cảnh báo rằng hầu như không có furry nào muốn hoàn thành khảo sát. Luôn là người lạc quan, Tiến sĩ Gerbasi cho rằng không có cách nào để biết liệu furry có tham gia khảo sát hay không trừ khi có người thử! Tiến sĩ Conway cũng đề cập rằng, trong trường hợp may mắn có một số furry hoàn thành khảo sát, không có cách nào để đánh giá liệu những người tham gia có tạo thành một mẫu đại diện hay không (xem Chương 4 để biết thêm về điều này). Tiến sĩ Gerbasi đảm bảo với ông rằng, với tư cách là một nhà tâm lý học xã hội, bà rất hiểu rõ về các vấn đề lấy mẫu và cách chúng có thể tác động đến tính hợp lệ của một nghiên cứu, và Tiến sĩ Conway có vẻ nhẹ nhõm khi nghe điều đó. 9 Tiến sĩ Gerbasi chắc chắn rằng bà đã vượt qua được rào cản khó khăn nhất. Trời ạ, bà đã sai. Một rào cản quan trọng khác là phải xin được sự chấp thuận về mặt đạo đức để tiến hành nghiên cứu từ Hội đồng Đánh giá Thỏa thuận (IRB). Trong khoa học xã hội hiện đại, điều cần thiết là phải bảo vệ phúc lợi của những người tham gia, một việc đòi hỏi phải được một ủy ban đạo đức xem xét. Thật không may, trường cao đẳng cộng đồng nhỏ của Tiến sĩ Gerbasi không có IRB. Khi Tiến sĩ

Gerbasi tìm kiếm một IRB độc lập, vì lợi nhuận, mức giá họ đưa ra cho một bài đánh giá là trong phạm vi 25.000 đô la—hoàn toàn nằm ngoài khả năng. Sau đó, cô ấy đã tiếp cận người bạn là nhà sinh vật học/đồng vật học, Tiến sĩ Penny Bernstein, người chuyên về mối quan hệ giữa người và mèo.

May mắn thay, Tiến sĩ Bernstein đã quan tâm đến việc hợp tác nghiên cứu về furries, và trường đại học của bà, Kent State ở Canton, Ohio, đã có một IRB. Rào cản thứ hai đã được giải quyết! Một thách thức khác đến từ thực tế là, mặc dù cách trường đại học của bà nửa ngày lái xe, Tiến sĩ Gerbasi sẽ không ở gần Pittsburgh khi Anthrocon được tổ chức vào năm 2006; bà sẽ tham dự lễ tốt nghiệp Tiến sĩ của con gái mình vào cuối tuần đó ở phía bên kia đất nước, tại Đại học Stanford. Vì vậy, Tiến sĩ Gerbasi cần một đồng nghiệp sẵn sàng đến Pittsburgh, tham dự Anthrocon và điều hành

nghiên cứu mà Tiến sĩ Gerbasi đã thực hiện. Giáo sư Laura Scaletta, một giáo sư tâm lý học khác tại Cao đẳng cộng đồng Quận Niagara, bước vào. Bà không phải là.

được biên soạn bởi học giả lông lá yerf trên trang web của họ: <https://yerfology.wordpress.com/furry-in-academia/> 9
Tiến sĩ Conway đã đề cập đến điều đó trong lĩnh vực nghiên cứu của ông, liên quan đến các phân tử.

của con người, người ta không bao giờ phải lo lắng về việc các phân tử từ chối tham gia!

chỉ tham gia cuộc phiêu lưu, nhưng đã giúp thiết kế cuộc khảo sát và đưa một số trợ lý sinh viên đến Anthrocon để thu thập dữ liệu. 10 Bản thân cuộc khảo sát được thiết kế để kiểm tra các khẳng định được đưa ra bởi Gurley trong Vanity Bài viết công bằng, cũng như để kiểm tra xem có mối tương quan giữa việc là một người lông lá và các biến số tâm lý khác nhau hay không. Tiến sĩ Scaletta đưa ra giả thuyết rằng nếu những người lông lá thực sự tin rằng họ không phải là con người hoặc không muốn trở thành con người, điều này có thể là dấu hiệu của chứng rối loạn nhân cách. Suy nghĩ của Tiến sĩ Gerbasi vào thời điểm đó là nếu những người thích thú không nghĩ rằng họ là con người hoặc nếu họ muốn trở thành phi nhân loại, thì có vẻ như có phần tương tự như Rối loạn nhận dạng giới tính (GID), như cách gọi vào thời điểm đó (Hiệp hội Tâm thần Hoa Kỳ, 2000), vì cả hai dường như đều liên quan đến cảm giác khó chịu với cơ thể của một người. 11 Do đó, cuộc khảo sát bao gồm các chỉ số về các rối loạn nhân cách có thể xảy ra, các mục được điều chỉnh từ biện pháp GID, và các câu hỏi phát triển từ bài báo Vanity Fair (ví dụ, furries có râu, đeo kính, là đàn ông đồng tính, làm việc trong các lĩnh vực liên quan đến máy tính, không nghĩ mình là con người và không muốn trở thành con người.) Nghiên cứu đầu tiên này (Gerbasi et al., 2008) minh họa một trong những điều tuyệt vời nhất về khoa học: nó đầy bất ngờ! Có lẽ điều bất ngờ lớn nhất là thực tế là furries sẵn sàng tham gia vào nghiên cứu của chúng tôi. Hơn 200 furries-chiếm 10% số người tham dự Anthrocon năm đó—
đã tham gia nghiên cứu! Một điều ngạc nhiên lớn nữa là khi nói đến các biện pháp chỉ số rối loạn nhân cách, chúng có nhiều khả năng được quy cho sinh viên đại học hơn là là những người thích thú. Cuối cùng, nghiên cứu cho thấy có thể có điều gì đó trong ý tưởng rằng một số người thích thú đặc biệt là những người không coi mình là 100% con người và muốn trở thành 0% con người,
có nhiều khả năng nói rằng họ không cảm thấy hoàn toàn thoải mái với cơ thể của mình. 12.

10 Trong số những trợ lý, tất nhiên có Justin, một sinh viên ngành nhân chủng học lông lá đến từ.

Mùa thu năm 2005! 11 Chúng tôi lưu ý rằng Tiến sĩ Gerbasi đã làm việc trong khuôn khổ của thời đại đó. Như chúng tôi.

Như đã chỉ ra trong Chương 20, chúng ta không coi những người cảm thấy họ không hoàn toàn là con người là bệnh lý, và giờ chúng ta biết rằng những người không coi mình là con người thực chất là người therian hoặc otherkin, không phải là furri. Hơn nữa, việc so sánh với GID chỉ được thực hiện để so sánh với một tình trạng liên quan đến cảm giác loạn hình hoặc khó chịu với cơ thể của chính mình, chứ không phải để ám chỉ rằng chúng có cùng cơ chế hoặc là cùng một thứ! 12 Tất nhiên, nghiên cứu cũng phát hiện ra rằng hầu hết những người thích thú vật không thuộc nhóm này và.

coi mình là con người hoàn chỉnh và sẽ không chọn trở thành phi nhân loại!

Vào năm sau, Tiến sĩ Gerbasi đã nộp một tóm áp phích về nghiên cứu furry ban đầu cho Hiệp hội Nghiên cứu về Hình thành Bản sắc (SRIF; Gerbasi, Paolone và cộng sự, 2007) và cũng đưa ra một cuộc thảo luận nhóm về chủ đề này (Gerbasi, Harris và Jorgensen, 2007). Bà đã mời Tiến sĩ Conway tham gia với tư cách là một chuyên gia, nhưng ông không có mặt vào ngày đã định. Thay vào đó, Tiến sĩ Conway đã giới thiệu bà với một số furry được đánh giá cao ở khu vực Washington, DC, nơi hội nghị được tổ chức. Bà đã gặp Karl Jorgensen và Brian Harris, những người không chỉ tham gia vào cuộc thảo luận nhóm tại SRIF mà còn hào phóng đưa ra cho Tiến sĩ Gerbasi rất nhiều lời khuyên tuyệt vời về cách thu hút nhiều người tham gia hơn tại Anthrocon 13 và giới thiệu cho bà các khái niệm về otherkin, therianthrop và bản sắc therian, những chủ đề sau này sẽ trở thành trọng tâm trong công việc của bà trong cộng đồng người hâm mộ furry. Tại Anthrocon 2007, Tiến sĩ Gerbasi đã tiến hành một bản sao sửa đổi của nghiên cứu đầu tiên. Không lâu sau đó, bà đã viết những gì sẽ

trở thành tác phẩm đầu tiên của nghiên cứu tâm lý thực nghiệm về fandom furry, *Furries From A to Z*, (Gerbasi et al., 2008). 14 Đến năm 2008, Tiến sĩ Gerbasi đã tiến hành một nghiên cứu khác tại Anthrocon, lần này bao gồm một phép đo tỷ lệ chiều dài ngón tay dựa trên nghiên cứu trước đó cho thấy rằng đó là một phép đo đại diện cho testosterone và, theo nghĩa mở rộng, giới tính và khuynh hướng tình dục (Putz, 2004). Điều này sẽ được biết đến như là cuộc phiêu lưu vĩ đại của máy Xerox, một nỗ lực dũng cảm để đo tỷ lệ ngón tay của furries bằng cách photocopy rất nhiều bàn tay và sau đó tính toán tỷ lệ chiều dài ngón tay từ đó. 15 Năm 2008 cũng là năm Tiến sĩ Gerbasi bắt đầu trình bày một bài thảo luận tại Anthrocon, xem xét các phát hiện từ.

13 Một lời khuyên là nên trao giải thưởng cho những người tham gia nghiên cứu. Vì.

Nghiên cứu không có nguồn tài trợ bên ngoài, điều này có vẻ không khả thi. Karl và Brian chỉ ra rằng điều đó không nhất thiết phải như vậy: những người mê thú thích có ruy băng để đeo trên phù hiệu hội nghị của họ, và ruy băng khá phái chăng! Tiến sĩ Gerbasi đã tìm thấy ruy băng in dấu chân nhiều màu bắt mắt nhất mà cô ấy có thể tìm thấy và kể từ đó, nó đã trở thành một phần chính trong nghiên cứu của chúng tôi, một vật kỷ niệm nhỏ để tri ân những người mê thú đã hoàn thành khảo sát của chúng tôi. Nó cũng có tác dụng quảng cáo cho dự án nghiên cứu vì nó thúc đẩy những người mê thú khác hỏi làm thế nào họ cũng có thể có được một chiếc ruy băng! 14 Bài báo đã được xuất bản trên tạp chí Society & Animals, nơi Tiến sĩ Gerbasi tham gia.

mang ơn Tiến sĩ Ken Shapiro, biên tập viên tạp chí, vì đã cởi mở với việc xuất bản nghiên cứu về furries. Trong khi chủ đề về furries, anthropomorphism, zoomorphism và anthrozoomorphism rõ ràng nằm trong các thông số của một án phẩm HAS, có lẽ ông ấy đã liều lĩnh chấp nhận một bài viết về một chủ đề mới lạ như vậy! 15 Đáng buồn thay, phương pháp này hóa ra lại quá lộn xộn và không chính xác, và đã được chấp nhận.

không có gì thú vị.

những năm trước, thảo luận về các giả thuyết của năm đó và tìm kiếm phản hồi và ý tưởng cho các nghiên cứu trong tương lai–sự khởi đầu của một truyền thống mà chúng ta vẫn tiếp tục cho đến ngày nay. Trong một trong những buổi họp này, một người lồng lá đã hỏi chúng tôi về chứng tự kỷ trong cộng đồng người hâm mộ furry (xem Chương 23 để biết thêm về điều này). Tiếp theo gợi ý này, vào năm 2009, Tiến sĩ Gerbasi đã cố gắng đo lường các đặc điểm của những người mắc chứng tự kỷ bằng cách sử dụng một biện pháp gọi là ASQ (Baron-Cohen, 2001). Điều này đã gây ra một số vấn đề với Kent State IRB, vì thực tế là chúng tôi muốn đo lường các đặc điểm của chứng tự kỷ đã gợi ý, với họ, rằng chúng tôi đang nghiên cứu một nhóm dân số "có nguy cơ" cần được xem xét đặc biệt. Cắt giảm nó gần hơn nhiều so với mong muốn của bà, Tiến sĩ

Gerbasi đã nhận được sự cho phép của IRB một ngày trước Anthrocon và nghiên cứu diễn ra suôn sẻ. 16 Nhận:

Tiến sĩ Courtney "Nuka" Plante và Tiến sĩ Stephen Reysen Một khoảnh khắc may mắn to lớn khác sẽ xảy ra không lâu sau đó, vào năm 2010. Tiến sĩ Gerbasi được yêu cầu trình bày nghiên cứu của mình tại hội nghị Fury Furnal Equinox đầu tiên ở Toronto, Canada. 17 Sau khi hoàn thành bài thuyết trình và trò chuyện với khán giả, một người tham dự đã nói, "Bạn tôi phải gặp bạn, anh ấy cũng muốn nghiên cứu về Fury!" Tiến sĩ Gerbasi

đã đưa cho anh ấy một bản sao bài báo về thú cưng năm 2008 của cô ấy từ trong xe để chuyển cho bạn anh ấy và yêu cầu anh ấy đưa cho cô ấy bạn liên lạc với cô ấy. Người bạn được đề cập đến là Tiến sĩ Courtney "Nuka" Plante, lúc đó không phải là bác sĩ mà là một sinh viên mới tốt nghiệp ngành Tâm lý học xã hội tại Đại học Waterloo ở Waterloo, Ontario, Canada. Giống như nhiều sinh viên mới tốt nghiệp khác, anh ấy đang cố gắng tìm hiểu rất nhiều điều về bản thân và cuộc sống mới mà anh ấy đã chọn, cuộc sống đã đưa anh ấy từ nhà ở Edmonton, Alberta và đi khắp đất nước để học tập. Một trong những điều anh ấy đang cố gắng tìm hiểu là anh ấy nên học gì cho dự án luận án của mình, vì anh ấy cảm thấy mất phương hướng. Anh ấy đã được khuyên nên tập trung vào những thứ mà anh ấy quan tâm nhất, nhưng đối với anh ấy, đó là chơi trò chơi điện tử và, như anh ấy đã chỉ.

16 Thật buồn cười là kết quả lại không ủng hộ giả thuyết cho rằng furries là như vậy.

đặc biệt được thể hiện trên phỏ Tự kỷ, ít nhất là khi được đo bằng ASQ. Những phát hiện này sau đó sẽ bị phản bác bởi nhiều nghiên cứu trong tương lai của chúng tôi về chủ đề này nhiều năm sau đó. 17 Người bảo vệ biên giới Canada ban đầu nghi ngờ khi Tiến sĩ Gerbasi.

nói rằng cô ấy đang đi qua đó để tham dự một hội nghị về thú nuôi. Khi được yêu cầu cung cấp bằng chứng, Tiến sĩ Gerbasi đã cho họ xem một bản sao của Furries From A to Z mà cô ấy tình cờ có trong xe. Nó đủ để thuyết phục họ và cô ấy được phép tiếp tục.

gần đây đã phát hiện ra, furries. 18 Và trong khi có rất nhiều ví dụ về các nhà nghiên cứu nghiên cứu trò chơi điện tử, ông không biết bất kỳ nhà tâm lý học nào nghiên cứu furries. Cho đến khi người bạn furries của Tiến sĩ Plante, Edolon, hào hứng quay lại, cầm tay bài nghiên cứu. Ông đã đọc bài báo một cách hoài nghi, nửa mong đợi nó chỉ là một bài viết ý kiến hoặc một số tuyên bố chưa được chứng minh về furries—vì đó gần như là điều duy nhất mà mọi người có thể nói về furries trên các phương tiện truyền thông đại chúng vào thời điểm đó. Tuy nhiên, điều khiến ông ngạc nhiên là điều này có vẻ như là "thỏa thuận thực sự", và ông đã nhanh chóng liên lạc với Tiến sĩ Gerbasi. Đây là cách Tiến sĩ Plante và Tiến sĩ Gerbasi đã làm việc cùng nhau tại Anthrocon 2010. Họ đã mở rộng trọng tâm của nghiên cứu, bao gồm các biện pháp phi nhân hóa (một chủ đề mà Tiến sĩ Plante quan tâm vào thời điểm đó) và tình yêu dành cho người hâm mộ (xem Chương 6; Reysen & Branscombe, 2010), đây là một chủ đề mà Tiến sĩ Gerbasi quan tâm. Để do tình yêu dành cho người hâm mộ, bà đã sử dụng một thang đo do Tiến sĩ Stephen Reysen, một chuyên gia mới nổi về tâm lý người hâm mộ, phát triển. Bà đã liên hệ với Tiến sĩ Reysen để xin phép sử dụng thang đo trong bối cảnh tương đối lạ của những người yêu thú, và ông đã nhiệt tình ủng hộ ý tưởng này. Vài tháng sau, ông liên hệ với Tiến sĩ Gerbasi để cho bà biết rằng có một hội nghị dành cho người yêu thú gần ông ở Texas có tên là Texas Furry Fiesta và ông có thể thành lập một nhóm để nghiên cứu về những người yêu thú ở đó. Họ đã đồng ý và Tiến sĩ Plante đã đi cùng với Tiến sĩ Reysen trong nghiên cứu đầu tiên của mình tại Texas Furry Fiesta, một truyền thống có thể tiếp tục trong hơn một thập kỷ sau đó. Không lâu sau đó, Tiến sĩ Plante đề xuất đặt tên cho sự hợp tác này là Dự án nghiên cứu nhân hình quốc tế (IARP), 19 và nhóm đã tiến hành cuộc khảo sát trực tuyến quy mô lớn đầu tiên của họ về furries, nghiên cứu lớn nhất của họ cho đến nay, với hơn 5.000 người tham gia!

18 Tiến sĩ Plante bắt đầu tự gọi mình là người có lông khi còn là sinh viên đại học, nơi ông gặp...

người bạn lông lá đầu tiên, Ocean, người đã giúp anh khám phá ra rằng có những người khác giống mình. Cuối cùng, anh đã trở thành một phần của fandom lông lá và bắt đầu sử dụng tên fursona của mình, Nuka. 19 Cái tên này có phần cần thiết, để cung cấp cho dự án nghiên cứu của họ nhiều hơn một chút.

độ tin cậy. Đến thời điểm đó, bất cứ khi nào họ được hỏi về nghiên cứu của mình, họ phải mô tả nó là "nghiên cứu về furries"—một chủ đề không được coi trọng lắm. Bằng cách tự gọi mình là IARP, họ định hình lại nghiên cứu của mình như một sự hợp tác quốc tế giữa các nhà khoa học xã hội nghiên cứu hiện tượng nhân hóa (thực ra, chỉ là ghép những từ lớn lại với nhau để nghe có vẻ phức tạp hơn "nghiên cứu về thú vật")—điều đó đủ để tạo cho nó vẻ đáng tin cậy, ngay cả khi nói thì dài dòng!

Tiến sĩ Sharon E. Roberts Năm 2011 sẽ là năm tràn ngập sự may mắn như năm 2009 và 2010! Tiến sĩ Plante, vẫn còn là một nghiên cứu sinh, phải gánh vác một trọng những nhiệm vụ mệt mỏi nhất được giao cho các nghiên cứu sinh: giám thị kỳ thi. 20 Có một lần, anh thấy mình đang giám thị kỳ thi cuối kỳ của Tiến sĩ. Sharon Roberts, một giáo sư xã hội học. Xuất thân từ các lĩnh vực khác nhau và làm việc tại các tòa nhà ở phía đối diện khuôn viên trường, hai người chưa bao giờ gặp nhau. Khi Tiến sĩ Plante xuất hiện trước kỳ thi, ông mong đợi được nói chuyện phiếm với Tiến sĩ Roberts như một phép lịch sự trước khi bắt tay vào công việc nhảm chán. Trong cuộc trò chuyện nhàn rỗi này, Tiến sĩ Roberts đã hỏi ông hiện đang nghiên cứu về điều gì. Mặc dù ông đã quen với việc nghe câu hỏi này, nhưng sự thật là ông đang làm việc cho một tá dự án khác nhau, hầu hết trong số đó khá tầm thường so với chó lông xù của ông.

nghiên cứu. Thông thường, ông sẽ mô tả một trong những dự án tầm thường hơn, nếu chỉ để tránh một cái nhường mà và sự hoài nghi về tính hợp lệ của bất cứ điều gì họ đang làm trong khoa tâm lý xã hội. Có thể là do ông kiệt sức, hoặc có lẽ là sự buồn chán tột độ sau một tuần giám sát kỳ thi, nhưng vào ngày hôm đó, Tiến sĩ Plante đã chọn kể cho Tiến sĩ Roberts về lĩnh vực nghiên cứu kỳ lạ nhất của mình, chỉ để khiến cô ấy nổi giận, đặc biệt là nếu cô ấy đã nghe bất cứ điều gì về furries trong tạp chí phổ biến. Tiến sĩ Roberts thực sự đã nghe nói về furries và ngay lập tức rất phản khích. Nguồn thông tin chính của cô ấy về furries

là tập phim CSI khét tiếng, Fur and Loathing (xem Chương 21 để biết thêm về điều này), nhưng thay vì khiến cô ấy thấy kỳ lạ, nó chỉ khiến cô ấy thích thú với tư cách là một nhà nghiên cứu-cô ấy luôn quan tâm đến việc nghiên cứu những người thích thú, mặc dù cô ấy chưa bao giờ có cơ hội. 21 Là một người nắm bắt cơ hội khi nó tự giới thiệu, Tiến sĩ Roberts đã trở thành người đồng sáng lập thư túc của IARP trong vòng 15 phút để thành lập các kỳ thi trong phòng.

20 Đối với những người chưa biết, kỳ thi cuối kỳ đại học diễn ra trong khoảng hai tuần.

tuần vào cuối học kỳ, bảy ngày một tuần, từ sáng đến tối muộn. Mỗi kỳ thi này cần được giám sát không chỉ bởi một giáo sư, mà còn bởi các giám thị bổ sung tuần tra phòng và giám sát gian lận. Đối với một sinh viên sau đại học đang cố gắng trả tiền cho chuyến đi về nhà vào dịp Giáng sinh, điều đó có nghĩa là 30-40 giờ đi bộ xung quanh những căn phòng im lặng kỳ lạ đầy những sinh viên đại học sợ hãi đang viết bài kiểm tra. Nó thú vị như bạn nghĩ. 21 Trong sự thiếu hụt rõ rệt về sự sắp đặt, Tiến sĩ Roberts đã trình bày một số nghiên cứu của riêng mình.

tại hội nghị hai năm một lần của Hiệp hội Nghiên cứu về Hình thành Bản sắc (SRIF) vào các năm 2001, 2003, 2005, 2009, 2013, 2015 và 2017. Một trong những năm duy nhất mà bà đã bỏ lỡ, năm 2007, là năm mà Tiến sĩ Gerbasi đã trình bày nghiên cứu về lông của mình!

Cuộc gặp gỡ tình cờ đó đã hoàn toàn thay đổi quỹ đạo sự nghiệp của Tiến sĩ Roberts, giống như nghiên cứu về loài lông thú đã làm cho tất cả mọi người khác trong nhóm. Từ thời điểm đó trở đi, furries là trọng tâm quan trọng cho hoạt động thu thập dữ liệu, xuất bản và tài trợ của cô. Đối với cô, dữ liệu nói lên rất nhiều điều về cách cộng đồng furry bị nhiều phương tiện truyền thông bôi nhọ một cách bất công. Cô hướng năng lượng của mình vào các nỗ lực chống kỳ thị dựa trên bằng chứng và nhìn thấy cơ hội để tạo ra mối quan hệ đối tác đôi bên cùng có lợi với cộng đồng furry, các hội nghị và phương tiện truyền thông, những điều này sẽ đóng vai trò trung tâm trong thành công của nghiên cứu và phổ biến. Để đạt được mục đích này, Tiến sĩ Roberts đã tạo ra một số sự hợp tác quan trọng và tìm kiếm một số cơ hội chính cho dự án- phản ánh điều mà Tiến sĩ Plante đã từng nói về bà: "Nếu bạn cử cô ấy đi một mình tại một hội nghị, cô ấy sẽ trở về với một sự hợp tác mới." 22 Bà là động lực thúc đẩy nhóm nhận được một số khoản tài trợ nghiên cứu quan trọng, giúp tài trợ cho phần lớn những nỗ lực của chúng tôi. 23 Sự ra đời của Furscience Trong giai đoạn 2013-2015, IARP đã chứng kiến sự thành công ngày càng tăng khi chúng tôi công bố những phát hiện của mình trên nhiều phương tiện truyền thông (Gerbasi et al., 2015; Mock et al., 2013; Plante et al., 2014a, 2014b, 2015a, 2015b; Reysen 2015a, 2015b, 2015c; Roberts et al., 2015a, 2015b, 2015c). Đây không phải là một nhiệm vụ dễ dàng, nhưng chúng tôi càng xuất bản nhiều, đơn xin tài trợ của chúng tôi càng mạnh. Tương tự như vậy, công việc của chúng tôi càng được tài trợ bởi các tổ chức và cơ quan tài trợ do chính phủ lãnh đạo, 24 thì chúng tôi càng có thể thực hiện nhiều dự án tham vọng hơn và xuất bản công việc đó ở nhiều phương tiện truyền thông hơn.

Bất chấp thành công này, vẫn có cảm giác bất mãn về việc công trình của chúng tôi không thể tạo ra tác động đến diễn ngôn công khai. Bất chấp khối lượng nghiên cứu được bình duyệt ngày càng tăng của chúng tôi-nghiên cứu đã bác bỏ một cách khéo léo những tình cảm kỳ thị được đưa ra trong các phương tiện truyền thông giật gân-chúng tôi nhận ra rằng chúng tôi có khả năng hạn chế để nắm giữ tòa án trong "nền kinh tế chú ý" nếu có.

22 Theo quan điểm của riêng mình, Tiến sĩ Roberts coi đó là vấn đề "bạn càng làm việc chăm chỉ,

bạn càng may mắn." Một ví dụ minh họa, cô ấy biết rằng mình muốn nghiên cứu về chấn thương và khả năng phục hồi trong cộng đồng người hâm mộ furry, nhưng cũng biết rằng việc cô ấy không có trình độ sẽ khiến việc đó trở nên khó khăn.

Cô ấy đã giải quyết vấn đề đó bằng cách lấy bằng Thạc sĩ Công tác xã hội vào năm 2021—một bằng mà cô ấy đã hoàn thành trong khi vẫn làm việc toàn thời gian với tư cách là một giáo sư. 23 Tom Barber, một viên chức trao giải thưởng tại Đại học Waterloo, cũng là một.

sự giúp đỡ to lớn cho IARP khi chúng tôi đảm bảo được các khoản tài trợ ngày càng lớn hơn. 24 Xin gửi lời cảm ơn chân thành đến Canada và Nghiên cứu Khoa học Xã hội và Nhân văn.

Hội đồng Canada (SSHRC) đã giúp tài trợ một phần đáng kể cho nghiên cứu của chúng tôi!

chúng tôi mang đến bàn là học bổng được bình duyệt ngang hàng theo định dạng ban đầu của nó. 25 Cuối cùng, việc xuất bản công trình của chúng tôi trên các tạp chí khoa học không tạo ra sự khác biệt trong thế giới thực vì nó không đến được tay những người cần nó nhất. Nếu chúng tôi muốn tạo ra sự khác biệt trong việc tiếp cận công chúng và đưa nghiên cứu của mình vào câu chuyện truyền thông, chúng tôi phải vượt ra ngoài các phương pháp truyền thống là phổ biến và huy động các phát hiện của mình. Một ngày nọ, khi Tiến sĩ Roberts và Tiến sĩ Plante đang ngồi cùng nhau trong văn phòng của Tiến sĩ Roberts, suy ngẫm về cách đưa nghiên cứu của chúng tôi đến tay nhiều người hơn, cuộc trò chuyện này đã xảy ra: Tiến sĩ R: "Có lẽ chúng ta có thể tạo ra một số loạt video truyền thông công cộng với một kênh YouTube!" Tiến sĩ P: "Ý bạn là một kênh YouTube?" Tiến sĩ R: "Đúng vậy! Nó phải có 'furry' trong tên của nó." Tiến sĩ P: "Nó phải có 'science' trong tên của nó. Furries yêu khoa học.

Bất cứ khi nào họ đi ngang qua bàn của chúng tôi tại một hội nghị hoặc chúng tôi đưa cho họ một trong những cuộc khảo sát của chúng tôi, họ hét lên 'Vì khoa học!!!' với chúng tôi."

Tiến sĩ R: "Đó là Khoa học về Furry." Tiến sĩ P: "Đó là Khoa học về Furry!" Trên thực tế, vào năm 2015, chúng tôi đã ghi lại những suy ngẫm này trong một chương viết cho *Furries Among Us*:

"Mặc dù có bằng chứng cho thấy họ hoạt động tốt về mặt tâm lý... nhưng những người thích thú vẫn cảm nhận và trải nghiệm sự kỳ thị đáng kể từ thế giới xung quanh họ. Một bài báo lâm sàng của chúng tôi sẽ không thay đổi đáng kể thực tế này... những người thích thú thường xuyên bị mô tả sai lệch trên các phương tiện truyền thông đại chúng là những kẻ lệch lạc về tình dục, chưa trưởng thành hoặc đáng bị chê giễu... Tại thời điểm này, IARP đang nỗ lực tìm kiếm các phương tiện truyền thông thay thế cho phương tiện truyền thông chính thống. Chúng tôi đã bắt đầu quá trình thu thập và sản xuất các cảnh quay truyền thông của riêng mình, kể câu chuyện có nguồn gốc từ khoa học, không phải là suy đoán, định kiến hoặc "được thông báo" bởi các biện kịch muốn làm cho câu chuyện trở nên hấp dẫn hơn để khai thác nỗi sợ hãi và sự ngỡ vực của mọi người đối với điều chưa biết hoặc sự khác biệt. Chúng tôi có một số dự án đang triển khai mà chúng tôi dự định sẽ phát hành khi chúng tôi nhận được tài trợ. Một là *Just Like You**, đây là một hoạt động tiếp cận chống kỳ thị dành cho các cộng đồng người nhân hình. Đây sẽ là những cảnh quay công khai gốc quảng cáo thông báo dịch vụ được thiết kế để giúp công chúng quan tâm tìm hiểu thêm về cộng đồng người hâm mộ furry. Dự án thứ hai là *Furscience-an*.

25 Bạn có thể nói gì về việc đọc sách khoa học, nhưng nó không hẳn là loại sách "nhẹ nhàng" cũng không.

có dễ dàng tiếp cận với công chúng không—hầu hết các bài viết đều bị khóa sau những bức tường thu phí do chính các tạp chí dựng lên.

chương trình giáo dục gốc được thiết kế để cung cấp một tài khoản công khai chính xác về fandom furry. Hiện tại không có. Các cảnh quay thử (phóng vấn của Furries's Speaker's Corner), được thu thập một phần, sẽ được kết hợp với dữ liệu/nghiên cứu hiện có để tạo ra một dự án tiếp cận/giáo dục truyền thông kỳ quặc, chính xác về mặt thực tế. Chúng tôi hy vọng rằng công việc chúng tôi làm sẽ tiếp tục thông báo cho công chúng về furries." (Roberts và cộng sự, 2015c, tr. 166-168). Nhìn lại những hạt giống của tầm nhìn Furscience—để đưa nghiên cứu của chúng tôi vào phạm vi công cộng—gọi lên nhiều loại cảm xúc. Đó là những giấc mơ lớn với tỷ lệ cược chống lại chúng tôi. Chúng tôi muốn thay đổi suy nghĩ bằng thông tin phản đối phần lớn sự hiểu lầm có sẵn của công chúng về furries và fandom của họ. Nhưng sự thật của chúng tôi cần phải nhiều hơn là chỉ đúng—chúng cần phải cạnh tranh với cảnh tượng thị giác trị giá hàng triệu đô la và

những câu chuyện giật gân. Chúng tôi cũng cần phương tiện truyền thông có thể tìm thấy chúng tôi—bốn nhà nghiên cứu rải rác trên một lục địa mà công trình của họ phần lớn được xuất bản sau những bức tường phí hạn chế sẽ không hiệu quả. Những gì chúng tôi cần là một số chuyên môn mà không ai trong chúng tôi có. 26 Malicious Beaver Malicious Beaver, biệt danh lông lá của Giám đốc Sáng tạo và Truyền thông (CCD) của chúng tôi, đã giúp định hình việc ra mắt thương hiệu đổi mới của IARP thành Furscience, đây sẽ là bộ mặt công khai cho việc phổ biến bằng chứng của nhóm chúng tôi cho những người thích lông lá, công chúng không thích lông lá, các học giả và phương tiện truyền thông nói chung. Anh ấy đã "làm việc chăm chỉ "đi" lặng lẽ đằng sau hậu trường của IARP kể từ năm 2011, mặc dù ông chính thức trở thành CCD của chúng tôi vào năm 2016 với mục tiêu giúp chúng tôi truyền đạt những phát hiện của mình đến công chúng và xa hơn nữa, và đi đến nơi mà những người thích thú thường không muốn đến—trực tiếp đến phương tiện truyền thông. Tuy nhiên, ông nhận ra nhu cầu phải làm như vậy trên thuật ngữ—được trang bị các sự kiện được trình bày theo cách hấp dẫn và dễ hiểu. Với hơn một thập kỷ kinh nghiệm trong tiếp thị, truyền thông, chỉ đạo nghệ thuật, phát triển thương hiệu và khái niệm, Malicious Beaver đã giúp Furscience tiếp cận được nhiều đối tượng khán giả hơn và đa dạng hơn, không chỉ bằng cách đưa các sự kiện của chúng tôi đổi mới với hứa hẹn trên internet (hoặc bất kỳ ai) về furry là gì, mà còn bằng cách trình bày và đóng gói các sự kiện của chúng tôi theo cách biến sự thật thành sự thật.

26 Thật không may là nhiều nhà nghiên cứu nói chung, bao gồm cả một số người trong nhóm của chúng tôi.

đội của mình, rất tệ trong việc tự quảng bá. Có lẽ là do hiệu ứng kẻ mạo danh, xu hướng các chuyên gia cảm thấy không đủ năng lực hoặc đánh giá thấp năng lực của mình vì nhận thức ngày càng tăng về cách nhiều điều họ không biết (Bravata và cộng sự, 2020), nhưng sẽ rất tuyệt nếu đôi khi các chuyên gia có thể nói với ít nhất một phần lượng thông tin mà các chuyên gia thiếu hiểu biết thường nói.

furries thú vị hơn và đáng viết hơn. Beaver đã có thể xây dựng một chiến lược truyền thông và thương hiệu chất lọc dữ liệu được đánh giá ngang hàng cơ bản của chúng tôi thành những thông điệp mà phương tiện truyền thông chính thống có thể dễ dàng hiểu hơn, thấy hấp dẫn hơn và giúp việc viết chính xác về furries dễ dàng hơn và bắt mắt hơn là lặp lại những điều cũ kỹ, đã sử dụng quá mức, hư cấu, và những khuôn mẫu giật gân. Chiến lược thương hiệu tổng thể của ông đối với Furscience là trình bày các khái niệm phức tạp mà không làm mất đi tính chính xác, khiến chúng hấp dẫn về mặt trực quan và hùng biện để cạnh tranh với các tiêu đề ít thực chất hơn, giật gân. Thương hiệu Furscience của chúng tôi không chỉ là một logo: đó là một bản sắc trực quan có mục đích truyền tải cả sự nghiêm túc của khoa học xung quanh những người thích thú và những người thích thú có thể vui vẻ như thế nào. Các lĩnh vực nghiên cứu mới và những thành viên mới gia nhập nhóm Trong nhiều năm, chúng tôi rất cần một nhà tâm lý học lâm sàng trong nhóm của mình, vì có nhiều lĩnh vực nghiên cứu mà chúng tôi muốn nghiên cứu (ví dụ: chứng tự kỷ, sức khỏe tâm thần) nhưng lại nằm ngoài lĩnh vực chuyên môn chung của nhóm (tức là tâm lý học xã hội, nhân chủng học động vật học, xã hội học). Một lần nữa, sự may mắn đã đến! Lý tưởng nhất là chúng tôi đang tìm kiếm một giảng viên tiến sĩ khá mới, người vẫn chưa thiết lập đầy đủ chương trình nghiên cứu—như trường hợp của Tiến sĩ Plante, Tiến sĩ Reysen và Tiến sĩ Roberts khi họ tham gia nhóm. Để đạt được mục đích này, Tiến sĩ Gerbasi đã tìm kiếm các trang khoa của các khoa tâm lý học trong và xung quanh Pittsburgh, vì Pittsburgh là nơi nhóm của chúng tôi tiến hành nghiên cứu hội nghị thường niên lớn nhất của nó—có nghĩa là sẽ không cần phải yêu cầu một giảng viên mới đến Anthrocon để nghiên cứu cùng chúng tôi. Trước sự ngạc nhiên của Tiến sĩ Gerbasi, bà đã tìm thấy Tiến sĩ Elizabeth Fein, một trợ lý giáo sư mới tại Đại học Duquesne ở Pittsburgh. Bà là một nhà tâm lý học lâm sàng có nền tảng về Nhân chủng học (cũng nằm trong danh sách mong muốn của chúng tôi) có luận án tiến sĩ liên quan đến công việc với thanh thiếu niên mắc chứng tự kỷ. Khi Tiến sĩ Gerbasi liên hệ với bà, bà rất hào hứng với công việc và đồng ý tham gia nhóm. Là một nhà tâm lý học lâm sàng và nhà nhân chủng học, Elizabeth từ lâu đã quan tâm đến sức mạnh của trò chơi nhập vai, huyền thoại và các nền văn hóa phụ sáng tạo để giúp mọi người thay đổi bản thân và cuộc sống của họ. Khi trưởng thành như một người trưởng thành trẻ tuổi trong bối cảnh goth, bà biết rằng các công đồng gắn bó chặt chẽ có thể được xây dựng xung quanh các hệ thống thẩm mỹ và biểu tượng. Trong nghiên cứu luận án của mình với những thanh thiếu niên mắc chứng tự kỷ, một số trong đó diễn ra tại trại hè dành cho người chơi vai hành động trực tiếp (LARPers), cô đã học được cách biến đổi bản thân khi cùng tham gia với những người khác thông qua các thần thoại tưởng chung, để tưởng tượng lại bản thân và

khả năng của thế giới. (Để biết thêm về tác phẩm này, bạn có thể xem cuốn sách của bà, Sóng trong phô tự kỷ: Tự kỷ và.

Thanh niên trong cộng đồng.) Khi được Tiến sĩ Gerbasi tiếp cận về việc tham gia một nhóm nghiên cứu về furries—một nhóm mà bản thân họ tham gia vào những trải nghiệm tương tự chung, tạo ra các bản sắc thay thế và có tỷ lệ người mắc chứng tự kỷ cao hơn đáng kể (xem Chương 23)—đó là một cơ hội to lớn để cô tiếp tục công việc của mình. Tiến sĩ Fein đã đến Anthrocon lần đầu tiên vào năm 2016, nơi cô bị mê hoặc bởi furries (và thậm chí còn hơn thế nữa bởi therian

và otherkin!) đã ngồi với cô ấy hàng giờ trên sàn của trung tâm hội nghị, cơ thể con người vung về gập vào bất kỳ góc yên tĩnh nào họ có thể tìm thấy, dành thời gian kể cho cô ấy nghe câu chuyện cuộc đời của họ. Nhóm nghiên cứu Furscience đã xây dựng được lòng tin lớn với cộng đồng, điều này giúp cô dễ dàng giành được lòng tin của họ và được chào đón bằng sự vui tươi nhẹ nhàng đặc trưng của nhiều người hâm mộ furry. Kể từ năm đầu tiên đó, Tiến sĩ Fein đã làm việc cùng với nhiều sinh viên tốt nghiệp từ chương trình Tiến sĩ Duquesne (Ben Gaddes, José Luiggi-Hernandez, Gaby Mena-Ibarra và Jennifer Bradley), cô đã phỏng vấn hàng chục furry trên phô tự kỷ và gia đình và bạn bè của họ, và đã tổ chức nhiều nhóm tập trung về chứng tự kỷ tại Anthrocon. Cô ấy cũng đã

làm việc cùng với Tiến sĩ Gerbasi để hiểu rõ hơn về therian và otherkin, cũng như với đồng nghiệp là nhà khoa học thần kinh, Alex Kranjec, và nhóm sinh viên tốt nghiệp của anh ấy (Erick Guzman, Lou Lamanna và John Dall'Aglio) để xem liệu furries, therian và otherkin có phản ứng khác nhau với một "cơ thể" ảo ảnh" liên quan đến một bàn tay cao su. Gần đây nhất, cô ấy đã tiến hành các cuộc khảo sát trực tuyến để hiểu rõ hơn về những trải nghiệm của therian và otherkin, những người có thể không tham gia các hội nghị furry, nhưng dù sao, họ vẫn có nhiều điều để nói về những trải nghiệm của mình. Kết luận Albert Bandura thực sự đã một điều gì đó khi ông ấy nói về tầm quan trọng của sự may mắn trong cuộc sống của chúng ta. Cuốn sách bạn đang cầm trên tay 27 là minh chứng cho thực tế đó—đó là đỉnh cao của nhiều sự kiện may mắn, lớn và nhỏ, đã thay đổi quỹ đạo của từng thành viên trong nhóm Furscience. Đó là mọi cuộc trò chuyện tình cờ, sự trùng hợp nhỏ, quyết định trong tích tắc và cơ hội đã xuất hiện trong thập kỷ qua và cho phép chúng tôi rèn luyện vô số sở thích của mình thành một sự hợp tác hài hòa. Chương này không cần phải

trong cuốn sách này. Chúng tôi có thể dễ dàng loại trừ nó và chuyển thẳng sang nói về phương pháp luận của chúng tôi và vô số nghiên cứu và kết quả mà chúng tôi đã thu được trong hơn một thập kỷ.

27 Hoặc, ngày nay, có nhiều khả năng là nhìn vào màn hình!

nghiên cứu về furries. Tuy nhiên, chúng tôi thường xuyên được tiếp cận bởi furries và các học giả đã thấy những gì chúng tôi đã có thể làm được tại Furscience và thốt lên rằng họ không bao giờ có thể làm được những gì chúng tôi làm. Chúng tôi muốn câu chuyện của mình truyền cảm hứng cho những người khác thấy rằng nhóm Furscience, cuối cùng, chỉ là một nhóm những người tò mò có niềm đam mê và sự tò mò đã dẫn chúng tôi đến việc tìm thấy những người có cùng chí hướng, những người chia sẻ sở thích đó. Điều quan trọng là khi mỗi người chúng ta bắt đầu cuộc hành trình chung này, dẫn đến và tận dụng những khoảnh khắc may mắn xuất hiện, chúng ta không biết nó sẽ đưa chúng ta đến đâu. Tiến sĩ Gerbasi không hề biết, khi cô đồng ý làm người điều hành diễn đàn, rằng điều đó sẽ dẫn đến công việc tiên phong của cô là nghiên cứu tại các hội nghị về thú cưng. Tiến sĩ Plante không hề biết khi ông quyết định gửi email cho một người mà ông chưa từng gặp sau khi đọc bài báo của cô, rằng điều đó sẽ dẫn đến sự hợp tác kéo dài cả thập kỷ. Tiến sĩ Reysen không hề biết ý tưởng khi anh ấy đồng ý để một nhà nghiên cứu mà anh ấy chưa từng nghe đến trước đây sử dụng tên của mình, rằng điều đó sẽ dẫn đến việc anh ấy nhận thấy một hội nghị furry gần đó chỉ vài tháng sau đó và dẫn đến hàng chục bài báo nghiên cứu và chương sách. Tiến sĩ Roberts không biết, khi cô ấy chọn trò chuyện phiếm với giám thị kỳ thi của mình, rằng câu trả lời của ông ấy sẽ đưa cô ấy vào một sự nghiệp đầy nghiên cứu và hoạt động. Và Tiến sĩ Fein không biết khi cô ấy hoàn thành công trình luận án của mình về LARPers, rằng cuối cùng cô ấy sẽ chuyển từ đó sang nghiên cứu furries, trong tất cả mọi thứ! Nếu không có gì khác, chúng tôi hy vọng câu chuyện này truyền cảm hứng cho những người khác để họ mạnh dạn và theo đuổi sở thích của mình, ngay cả khi không rõ họ có thể đưa bạn đến đâu. Đối với chúng tôi, mối quan tâm chung của chúng tôi đã dẫn đến các nỗ lực vận động dựa trên khoa học và huy động kiến thức, giúp furries học hỏi

nhiều hơn về fandom của họ, và các học giả cũng như phương tiện truyền thông để hiểu rõ hơn về nhóm thường bị hiểu lầm này. Mục tiêu chung này đã thúc đẩy chúng tôi làm cho công việc của mình được biết đến và sử dụng các công cụ tiếp thị xã hội, cộng đồng và quan hệ đối tác truyền thông để trở thành đối tác giáo dục cho cộng đồng furry. Và mặc dù không ai trong chúng tôi có thể mong đợi công việc cuối cùng sẽ đưa chúng tôi đến đâu, chúng tôi sẽ nói điều nếu chúng tôi nói rằng chúng tôi không ngạc nhiên về tác động mà công việc của chúng tôi đã tạo ra! Mặc dù chúng tôi sẽ không bao giờ có thể một mình thay đổi diễn ngôn công khai, cạnh tranh, như chúng tôi đang làm, với các tập đoàn trị giá hàng tỷ đô la, chúng tôi đã có thành công đáng kể trong việc phổ biến những phát hiện của mình đến công chúng, những người hiện có thể tìm thấy công việc của chúng tôi chỉ bằng cách thực hiện tìm kiếm trên Google bằng các từ khóa phổ biến (ví dụ: furries, furries là gì). 28 Chúng tôi cũng tự hào là nguồn kiểm tra thực tế cho vô số bài báo trên phương tiện truyền thông, sửa chữa lỗi sơ khi nói đến mọi thứ từ niềm tin rằng furries là con người.

28 Furscience thường xuất hiện trong năm kết quả hàng đầu! Đây không phải là.

tai nạn hay sự trùng hợp ngẫu nhiên, như Malicious Beaver có thể cho bạn biết!

những người mặc đồ lông thú và tin rằng họ là động vật trước những tin đồn về những người lông thú sử dụng hộp vệ sinh ở trường trong chu kỳ bầu cử Hoa Kỳ năm 2022 (ví dụ: New York Times, NBC News, Reuters, Snopes, Politifact, Guardian, Daily Beast, New York Post). Vì vậy, hãy học theo Bandura và để mắt đến những cơ hội nhỏ tự xuất hiện với bạn. Bạn không bao giờ biết một cuộc trò chuyện nhỏ, một email nhanh, tham gia một sự kiện hoặc thể hiện bản thân có thể thay đổi cuộc sống của bạn - hoặc cuộc sống của những người xung quanh bạn - theo hướng tốt hơn! Tài liệu tham khảo Hiệp hội Tâm thần Hoa Kỳ. (2000). Sổ tay chẩn đoán và thống kê các rối loạn tâm thần (Ấn bản lần thứ 4, văn bản đã được sửa đổi). Angantyr, M., Eklund, J., & Hansen, EM (2011). So sánh sự đồng cảm với con người và sự đồng cảm với động vật. Anthrozoös, 24 (4), 369-377. <https://doi.org/10.2752/175303711X13159027359764> Arluke, A., Levin, J., & Ascione, F. (1999). Mối quan hệ giữa ngược đãi động vật với bạo lực và các hình thức hành vi phản xã hội khác. Tạp chí Quan hệ giữa các cá nhân Bạo lực, 14 (9), 963-975. <https://doi.org/10.1177/088626099014009004> Bandura, A. (1982). Tâm lý học về những cuộc gặp gỡ tình cờ và con đường cuộc sống. Nhà tâm lý học Mỹ, 37, 747-755. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.37.7.747> Bandura, A. (1998). Khám phá các yếu tố quyết định ngẫu nhiên của con đường cuộc sống. Psychological Inquiry, 9, 95-99. https://doi.org/10.1207/s15327965pli0902_2 Baron-Cohen, S., Wheelwright, S., Skinner, R., & Clubley, ME (2001). Chỉ số phổ tự kỷ (AQ): Bằng chứng từ hội chứng Asperger/tự kỷ chức năng cao, nam và nữ, nhà khoa học và nhà toán học. Tạp chí Tự kỷ và Rối loạn Phát triển, 31 (1), 5-17. <https://doi.org/10.1023/a:1005653411471> Bravata, DM, Watts, SA, Keefer, AL, Madhusudhan, D. K., Taylor, KT, Clark, DM, Nelson, RS, Cokley, KO, & Hagg, HK (2020). Tỷ lệ mắc, các yếu tố dự báo và điều trị hội chứng kẽ mào danh: Một đánh giá có hệ thống. Tạp chí Y học Nội khoa Tổng quát, 35 (4), 1252-1275. <https://doi.org/10.1007/s11606-019-05364-1> Carlisle-Frank, P., & Frank, JM (2006). Chủ sở hữu, người giám hộ và chủ sở hữu-người giám hộ: Mối quan hệ khác nhau với vật nuôi. Anthrozoös, 19 (3), 225-242. <https://doi.org/10.2752/089279306785415574> Evans, K. (2008). Khảo sát Xã hội học Furry. Truy cập ngày 2 tháng 6 năm 2023 từ <https://gwern.net/doc/psychology/2008-evans.pdf>.

Fein, E. (2020). Sóng trong phổ tự kỷ: Tự kỷ và thanh thiếu niên trong cộng đồng. NYU Press. Fine, AH (Biên tập). (2010). Sổ tay về liệu pháp hỗ trợ động vật: Nền tảng lý thuyết và hướng dẫn thực hành (Ấn bản lần thứ 3). Nhà xuất bản Học thuật. Gerbasi, KC, Anderson, DC, Gerbasi, AM, & Coulter, D. (2002). Luận án tiến sĩ về nghiên cứu con người-động vật: Tin tức và quan điểm. Xã hội & Động vật: Tạp chí Nghiên cứu Con người-Động vật, 10 (4), 339-346. <https://doi.org/10.1163/156853002320936782> Gerbasi, K. C., Paolone, N., Higner, J., Scaletta, LL, Bernstein, PL, Conway, S., & Privitera, A. (2008). Furries từ A đến Z (nhân hóa đến động vật hóa). Xã hội & Động vật: Tạp chí Nghiên cứu Người-Động vật, 16 (3), 197-222. <https://doi.org/10.1163/156853008X323376> Gerbasi, KC, Paolone, N., Higner, J., Scaletta, LL, Privitera, A., Bernstein, P., & Conway, S. (2007). Bản sắc Furry. Áp phích

trình bày tại Hội Nghiên cứu về Hình thành Bản sắc. Sterling, VA. Gerbasi, KC, Harris, B., & Jorgensen, K. (2007, ngày 25 tháng 3). *Furries: Tại sao một số người lớn lên lại muốn có một bản sắc không phải con người?* Phiên họp tương tác tại Hội Nghiên cứu về Hình thành Bản sắc, Sterling, VA.

Gerbasi, KC, Plante, CN, Reysen, S., & Roberts, SE (2015). Nguồn gốc của dự án nghiên cứu nhân hóa quốc tế. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us: Essays on furries by the most famous members of the fandom* (trang 102-105). Thurston Howl Publications. Greenebaum, J. (2004).

Cuộc sống của một chú chó: Nâng cao địa vị từ thú cưng thành 'em bé lông lá' vào giờ huyên náo. Xã hội & Động vật: Tạp chí Nghiên cứu Con người-Động vật, 12 (2), 117-135. <https://doi.org/10.1163/1568530041446544> Gurley, G. (2001, Tháng 3). Thú vui của lông thú. *Vanity Fair*. Truy cập từ <http://vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103?currentPage =1> Herzog, H. (2010). Một số loài chúng ta yêu, một số loài chúng ta ghét, một số loài chúng ta ăn: Tại sao lại khó để suy nghĩ thấu đáo về động vật. HarperCollins Publishers. Julius, H., Beetz, A., Kotrschal, K., Turner, D., & Uvnäs-Moberg, K. (2013) Sự gắn bó với vật nuôi: Quan điểm tích hợp về mối quan hệ giữa con người và động vật với những hàm ý cho hoạt động trị liệu. Hogrefe Publishing. Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2013). Sự tham gia giải trí sâu hơn như một nguồn lực đối phó trong bối cảnh giải trí bị kỳ thị. *Leisure/Loisir*, 37 (2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152>.

Osaki, A. (2008). Tình hình fandom. Trung tâm nghiên cứu Furry. Truy cập ngày 2 tháng 6 năm 2023 từ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Furry_Survey_2008.pdf Plante, C., Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014a). "One of us": Sự tham gia của fandom và nhận dạng công dân toàn cầu. Tâm lý học về văn hóa truyền thống đại chúng, 3(1), 49-64. <https://doi.org/10.1037/ppm0000008> Plante, C., Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014b). Tương tác của các đặc điểm xã hội-cấu trúc dự đoán sự che giấu danh tính và lòng tự trọng ở các thành viên nhóm thiểu số bị kỳ thị. Tâm lý học hiện tại, 33, 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2015a). "Theo số liệu": So sánh furries và các fandom liên quan. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us: Các bài luận về furries của các thành viên nổi bật nhất của fandom* (trang 106-126). Thurston Howl Publications. Plante, C., Roberts, S., Snider, J., Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015b).

"Hơn cả bề ngoài": Chủ nghĩa bản chất sinh học để ứng phó với mối đe dọa về tính khác biệt trong cộng đồng người hâm mộ bị kỳ thị. Tạp chí Tâm lý xã hội Anh, 54 (2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079> Putz, DA, Gaulin, SJC, Sporter, RJ, & McBurney, DH (2004). Hormone giới tính và chiều dài ngón tay: 2D:4D chỉ ra điều gì? Tiến hóa và Hành vi của Con người, 25 (3), 182-199. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2004.03.005> Raupp, CD (2002). 'Trần lông:' Tâm lý học lâm sàng và nghiên cứu động vật-con người. Xã hội & Động vật: Tạp chí Động vật-Con người Nghiên cứu, 10 (4), 353-360. <https://doi.org/10.1163/156853002320936809> Reysen, S., & Branscombe, N. R. (2010). Fanship và fandom: So sánh giữa người hâm mộ thể thao và người hâm mộ không phải thể thao. Tạp chí Hành vi Thể thao, 33 (2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015a). Sự thiên vị nhóm trong và sự chiêu rọi nhóm trong fandom furry. Tạp chí Nghiên cứu Tâm lý Quốc tế, 7, 49-58. <https://doi.org/10.5539/ijps.v7n4p49> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015b). Quan điểm về bản sắc xã hội về sự khác biệt về tính cách giữa bản sắc người hâm mộ và không phải người hâm mộ. Tạp chí Nghiên cứu Khoa học Xã hội Thế giới, 2, 91-103. <https://doi.org/10.22158/wjssr.v2n1p91> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015c). Quan điểm về bản sắc xã hội của cộng đồng người hâm mộ furry. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us*: Các bài luận về furry của những thành viên nổi bật nhất của fandom (trang 127-151). Thurston Howl Publications. Roberts, S., Plante, C., Gerbasi, K., & Reysen, S. (2015a). Bản sắc nhân thú hình thái: Mối liên hệ của các thành viên fandom furry với động vật không phải con người. Anthrozoos, 28 (4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Roberts, S., Plante, C., Gerbasi, K., & Reysen, S. (2015b). Tương tác lâm sàng với hiện tượng nhân thú hình thái: Ghi chú cho các chuyên gia y tế về việc tương tác với khách hàng sở hữu bản sắc khác thường này. Sức khỏe và Công tác xã hội, 40 (2), e42-e50.

<https://doi.org/10.1093/hsw/hlv020> Roberts, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2015c).

Sự thiếu só hào các bản sắc nhân hình: Nhận thức của công chúng, thực tế và "cái đuôi" của việc trở thành một nhà nghiên cứu furry. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us: Essays on furries by the most famous members of the fandom* (trang 152-168). Thurston Howl Publications. Rossmassler, L., & Wen, T. (2007, tháng 5).

Furries cũng là con người: Các yếu tố xã hội và nhận thức trong các cộng đồng xã hội độc đáo. Áp phích được trình bày tại Hội nghị Tâm lý học Đại học Stanford lần thứ Bảy, Stanford. Rust, DJ (2001). Xã hội học về fandom furry.

The Darken Hollow. Truy cập ngày 2 tháng 6 năm 2023 từ https://web.archive.org/web/20120303084029/http://www.visi.com/%7Ep_hantos/furrysoc.html

Topál, J., Miklósi, Á., Csányi, V., & Dóka, A. (1998). Hành vi gắn bó ở chó (*Canis familiaris*): Một ứng dụng mới của Bài kiểm tra tình huống lợ của Ainsworth (1969). Tạp chí Tâm lý học so sánh, 112 (3), 219-229. <https://doi.org/10.1037/0735-7036.112.3.219> yerf. (nd). Furry trong học viện. Truy cập ngày 2 tháng 6 năm 2023 từ <https://yerfology.wordpress.com/furry-in-academia/>.

Chương 4.

Giới thiệu (không quá khó hiểu) về phương pháp nghiên cứu Courtney "Nuka" Plante.

Nếu bạn đang chuẩn bị đọc toàn bộ cuốn sách này, chúng tôi có lẽ nên cảnh báo bạn: bạn sắp bị tấn công bởi rất nhiều dữ liệu. Giống như, rất nhiều. Hơn một thập kỷ nghiên cứu và hàng chục nghìn người tham gia dữ liệu. Để đưa điều đó vào đúng bối cảnh: nếu bạn nhân mỗi người trong số hàng nghìn người tham gia đó với (trung bình) khoảng hai trăm câu hỏi trong một nghiên cứu nhất định, chúng ta sẽ nói đến 5-10 triệu điểm dữ liệu.

Có rất nhiều thứ phải tiếp thu cùng một lúc, và có thể hơi đáng sợ khi có găng hiểu chúng, đặc biệt là nếu bạn không quen nghiên cứu khoa học. Đừng lo lắng nếu bạn cảm thấy như vậy - đó là một nửa lý do tại sao chúng tôi đưa chương này vào cuốn sách! Đây là cơ hội để bạn làm quen với một số kiến thức cơ bản khi nói đến việc thu thập, phân tích và diễn giải dữ liệu, giống như việc thả bạn xuống hồ bơi thay vì ném bạn đầu tiên xuống nước sâu và nhìn bạn vùng vẫy. Nhưng, như chúng tôi đã nói, đó chỉ là một nửa lý do chúng tôi đưa chương này vào! Lý do khác khiến chúng tôi đưa chương này vào là để giúp độc giả trở thành những người hoài nghi có hiểu biết. Tắt nhiên, bạn có thể hoài nghi về bất cứ điều gì mà không cần quá nhiều nỗ lực. Ví dụ, tôi có thể chọn cách không tin vào mọi thứ tôi từng được nghe về lực hấp dẫn, khăng khăng rằng bất kỳ xu hướng nào khiến tôi bị kéo về phía mặt đất đều là sự trùng hợp ngẫu nhiên hoặc là kết quả của việc tôi muốn như vậy. Tôi nghĩ bạn sẽ cảm thấy khá thoải mái khi bác bỏ sự hoài nghi của tôi là sự phản biện hoặc sự thiếu hiểu biết đơn thuần, nhưng bạn có thể giải thích chính xác tại sao tôi lại sai không? Nếu tôi lập luận rằng bạn không thể chứng minh lực hấp dẫn là một lực phổ quát vì bạn không thể quan sát mọi thứ ở mọi nơi trong vũ trụ-chẳng phải sẽ có một hạt nhân chân lý được nhúng vào sao?

trong tuyên bố của tôi? Hoặc nếu tôi tuyên bố rằng tôi đã có một trải nghiệm không trọng lực một lần khi bạn không nhìn thấy điều đó không thể sao? Và chắc chắn, có thể gần đây tôi đã bị một nhà vật lý làm tan nát trái tim và đang được trả bởi một tổ chức kiểm lời khi mọi người tin rằng lực hấp dẫn không có thật-nhưng bạn có thể chứng minh rằng đây là nguyên nhân gây ra sự hoài nghi của tôi không? Hóa ra, không phải mọi sự hoài nghi đều như nhau, cũng không phải mọi sự hoài nghi đều nên được mở rộng thành lòng từ thiện không giới hạn. Đôi khi sự hoài nghi là không trung thực, được thực hiện một cách thiếu thiện chí bởi một người được thúc đẩy bởi điều gì đó khác ngoài việc đi đến chân lý. Những lần khác, sự hoài nghi là thiếu thông tin, dựa trên sự dối trá và thông tin sai lệch. Vào cuối ngày, có rất ít điều chúng ta có thể làm trong cuốn sách này.

ngăn chặn loại hoài nghi đầu tiên: nếu ai đó đọc cuốn sách này với mục đích trích dẫn sai, trình bày sai và chỉ tập trung có chọn lọc vào dữ liệu phù hợp với niềm tin có sẵn của họ về furries trong khi bỏ qua hoặc thách thức bất kỳ điều gì trái ngược, chúng tôi không thể ngăn cản họ. 1 Thay vào đó, chương này nhằm mục đích giải quyết loại hoài nghi thứ hai, những người, mặc dù có ý định tốt nhất, nhưng đơn giản là thiếu các kỹ năng và kiến thức để trở thành người tiêu dùng có hiểu biết và phê phán về nghiên cứu. Chúng tôi tin rằng một chút kiến thức có thể giúp ích rất nhiều cho những người này và chúng tôi muốn cung cấp cho họ các công cụ để trở thành người tiêu dùng khoa học có kỹ năng. Để tiết lộ đầy đủ, mục đích của chúng tôi không hoàn toàn là vị tha. Đó là

nói, chúng tôi có động cơ thầm kín muốn truyền đạt một số hiểu biết khoa học cho độc giả của mình: đó là giúp chúng tôi làm khoa học tốt hơn. Thật vậy, nhiều ý tưởng hay nhất của chúng tôi đến từ những người phê bình phương pháp của chúng tôi, thách thức những phát hiện của chúng tôi và đề xuất những cách tiếp cận mới để tránh những thiếu sót của chúng tôi. 2 Chúng tôi sẽ không phải là nhà khoa học nếu chúng tôi không thích tìm hiểu về những cách cải thiện phương pháp, phân tích và kết luận! Nhưng sự hoài nghi và chỉ trích chỉ hữu ích nếu chúng được thông báo. Ví dụ, hãy tưởng tượng nói với một nhà thiết kế trò chơi điện tử rằng trò chơi điện tử của họ tệ. Rõ ràng là nhà thiết kế có lợi ích muốn cải thiện trò chơi điện tử của họ, và vì vậy họ thúc ép bạn cung cấp thông tin chi tiết: điều gì tệ về nó? Có phải là nhịp độ không? Văn bản? Vòng lặp trò chơi cốt lõi có nhầm lẫn hay thiếu sự đa dạng thú vị không?

Liệu nó có quá phụ thuộc vào sự ngẫu nhiên, tước đi cơ hội tác động đến kết quả của người chơi không? Độ khó có quá cao không?

"Không, nó chỉ, bạn biết đấy, tệ hại." Thật không may, những lời chỉ trích kiểu này rất phổ biến và chúng ta đã chứng kiến rất nhiều lời chỉ trích như vậy trong nhiều năm qua từ những người hoài nghi, những người chỉ trích hoặc bác bỏ công trình của chúng tôi dựa trên sự hiểu lầm về các nguyên tắc khoa học cơ bản. Đây là lý do tại sao chúng tôi muốn giúp độc giả học cách hình thành các lập luận tốt hơn, chính xác hơn cho sự hoài nghi của họ và phân biệt rõ hơn lời chỉ trích nào là hợp lệ và lời chỉ trích nào tương đối tầm thường. Như chúng ta sẽ thảo luận ở cuối chương này, một chút hiểu biết về khoa học có thể giúp chúng ta tránh vứt bỏ cả đứa trẻ lẩn chậu nước tắm theo nghĩa bóng và ngăn chặn kiểu suy nghĩ tắt cả hoặc không, đen hoặc trắng đặc trưng cho lời chỉ trích nghiên cứu khoa học từ những người không tự mình nghiên cứu.

1 Thật vậy, tác giả của chương này đã chứng kiến nhiều hơn những gì ông thấy trong những trường hợp như thế này.

"lý luận có động cơ" từ những người "chỉ đặt câu hỏi", cả khi nói đến nghiên cứu của ông về furries và khi nói đến nghiên cứu của ông về chủ đề đặc biệt nóng hỏi là bạo lực trên phương tiện truyền thông! 2 Và tin tôi đi, luôn có những cách chúng ta có thể thực hiện một nghiên cứu tốt hơn!

Và này, nếu không có gì khác, chương này sẽ dạy cho bạn một vài khái niệm và từ ngữ hoa mỹ để bạn có thể rèn luyện tư duy phản biện của mình tại bữa tiệc tối tiếp theo! 3 Tự duy như một nhà khoa học Như tên của cuốn sách này gợi ý, chúng tôi đã áp dụng phương pháp tiếp cận khoa học để hiểu về furries và cộng đồng người hâm mộ furry. Nhưng chính xác thì điều này có nghĩa là gì? Điều gì làm cho một phương pháp tiếp cận trở nên khoa học và điều gì làm cho phương pháp này khác với các phương tiện tiếp thu kiến thức khác (ví dụ, tin vào trực giác, dựa vào truyền miệng hoặc tìm hiểu về điều gì đó từ phương tiện truyền thông)? Để bắt đầu, hãy dành một chút thời gian và suy nghĩ về những gì xuất hiện trong đầu bạn khi bạn hình dung về khoa học. Rất có thể, bạn có thể đang hình dung những người mặc áo khoác phòng thí nghiệm màu trắng trong phòng thí nghiệm. Có thể họ đang sử dụng kính hiển vi hoặc chuyển chất lỏng có màu từ óng nghiêm này sang óng nghiêm khác bằng óng nhỏ giọt. Có lẽ bạn đang tưởng tượng một nhà khoa học dữ liệu đang nhìn chằm chằm vào một biển số trên màn hình hoặc một nhà khoa học thần kinh đang suy ngẫm về việc quét não. Những hình ảnh như thế này thường tập trung vào những cảm bối rối hời hợt của khoa học; tức là, họ tập trung vào các lĩnh vực khoa học cụ thể (ví dụ, vật lý, hóa học, sinh học) và các công cụ mà các lĩnh vực đó sử dụng (ví dụ, máy tính, thiết bị quét, cốc thủy tinh lọ mắt). Nhưng chỉ vì bạn đang sử dụng những thiết bị này, điều đó không có nghĩa là những gì bạn đang làm là khoa học. Ví dụ, một đầu bếp có thể mặc áo khoác trắng và pha nước sốt trong đồ thủy tinh tùy chỉnh bằng các công cụ lọ mắt để đạt được các phép đo chính xác. Chúng ta có coi đầu bếp là đang làm khoa học không? 4 Ngược lại, bạn có thể làm khoa học mà không cần các công cụ lọ mắt, chỉ cần một cây bút chì và một tờ giấy; yêu cầu một nhóm người diễn và trả lại một cuộc khảo sát để kiểm tra một giả thuyết có thể là khoa học. Nó có thể không liên quan đến các máy móc trị giá hàng triệu đô la hoặc một phòng thí nghiệm, nhưng việc thu thập dữ liệu để kiểm tra các giả thuyết là xương sống của khoa học! Về bản chất, khoa học là một cách rất đặc biệt để tiếp thu kiến thức. Tất nhiên, có rất nhiều cách bạn đã học được những điều mình có: bằng cách lắng nghe những gì cha mẹ bạn đã nói với bạn, bằng cách xem tivi hoặc đọc báo, bằng cách diễn giải các bài học đạo đức trong các câu chuyện, và thậm chí bằng trực giác và cảm giác trực giác. Mỗi cách hiểu này đều có điểm mạnh và điểm yếu riêng

–một số cách khá nhanh và dễ thực hiện, nhưng không thể.

3 Điều đáng chú ý là các khái niệm chúng tôi dạy bạn trong chương này cũng áp dụng cho.

nhiều hơn là chỉ nghiên cứu của chúng tôi về furries. Các kỹ năng hiểu biết khoa học có thể được áp dụng khi đọc nghiên cứu khoa học từ hầu hết mọi lĩnh vực khoa học! 4 Chắc chắn, các nguyên tắc có nguồn gốc khoa học đang được áp dụng trong nấu ăn và nướng bánh,

bao gồm cả hóa học và vật lý. Nhưng bản thân hành động nướng bánh không phải là hành động khoa học, vì những lý do mà chúng ta sẽ sớm thấy!

luôn được tính đến. Một số có nhiều thành kiến, nhưng có lợi thế là được những người khác trong xã hội đồng ý khá phổ biến. Khoa học thực sự chỉ là một cách khác để tiếp thu kiến thức, mặc dù là cách liên quan đến một cách suy nghĩ rất cụ thể. 5 Chúng ta có thể mô tả tư duy khoa học có ít nhất năm khía cạnh khác nhau: 1. Hình thành các mô hình và lý thuyết dựa trên quan sát thực nghiệm và nghiên cứu trước đó. 2. Quan sát có hệ thống, không thiên vị để kiểm tra các giả thuyết. 3. Sẵn sàng kiểm tra lại một cách nghiêm ngặt tính nhất quán của các phát hiện của một người. 4. Sẵn sàng cởi mở để sai và tích cực tìm cách chứng minh sai. 5. Tư duy sắc thái, đa biến, xác suất. Các nhà khoa học hình thành các lý thuyết và mô hình Hãy bắt đầu với điểm đầu tiên: các nhà khoa học quan sát thế giới xung quanh họ và đọc các tài liệu hiện có để nhận thức được những gì người khác đã tìm thấy. Sau đó, họ cố gắng tích hợp tất cả các thông tin có sẵn này vào một

mô hình hoặc khuôn khổ giải thích nhất quán cách một số khía cạnh của thế giới hoạt động. Các mô hình này có thể khác nhau về quy mô và độ phức tạp, từ mô hình cấu trúc nguyên tử đến mô hình động lực của con người đến mô hình của toàn bộ nền văn hóa và hệ thống kinh tế. Tuy nhiên, điểm chung của tất cả chúng là chúng đều dựa trên thực tế kinh nghiệm; các nhà khoa học tự mình quan sát hoặc ghi nhận những phát hiện của các nhà khoa học khác và phát triển các mô hình phù hợp với những quan sát này, đồng thời đưa ra dự đoán về những gì các nhà khoa học có thể mong đợi tìm thấy trong tương lai. Dự đoán là một phần quan trọng của tư duy khoa học.

Các lý thuyết khoa học tốt không chỉ giải thích thế giới mà còn đưa ra dự đoán về thế giới. Một mô hình giải thích mọi thứ nhưng không dự đoán được điều gì thì thực tế là vô dụng. Để minh họa, hãy tưởng tượng tôi đang quan sát khách hàng đi vào và ra khỏi một cửa hàng thú cưng. Tôi quan sát từng khách hàng một bước vào cửa hàng và từng người một, họ bước ra khỏi cửa hàng với một con mèo hoặc một con chó. Sau vài chục khách hàng, tôi có thể đề xuất một mô hình để giải thích khách hàng nào bước ra với mèo và khách hàng nào bước ra với chó. Có lẽ tôi gợi ý rằng khi khách hàng bước vào cửa hàng, họ đi qua một trường năng lượng vô hình đưa ý tưởng vào đầu họ để có được một con mèo hoặc một con chó. Như vậy,.

5 Lưu ý rằng khoa học là một quá trình, không chỉ là một đồng sự kiện. Một số sự kiện có thể là.

được rút ra thông qua quá trình khoa học, nhưng một cuốn sách giáo khoa chứa đầy những sự kiện có nguồn gốc khoa học thì không, trong và của bản thân nó, khoa học; đó là kết quả hoặc hậu quả của việc thực hiện khoa học! 6 Đây không phải là danh sách đầy đủ, nhưng nó đại diện cho một số điều quan trọng nhất.

đặc điểm của tư duy khoa học.

những người đi ra ngoài với mèo đã vượt qua rào cản vô hình này, đã đưa từ "mèo" vào tâm trí họ và họ nhận được mèo, trong khi những người có chó đã vượt qua cùng một rào cản vô hình đó, đưa từ "chó" vào tâm trí họ và họ nhận được một con chó thay thế. Điểm mạnh của mô hình của tôi là nó giải thích hoàn hảo 100% các quan sát của tôi: cho đến thời điểm này, tôi chưa quan sát thấy điều gì trong hành vi của khách hàng mâu thuẫn với mô hình của tôi. Mặc dù vậy, xét về mọi mặt và mục đích, mô hình của tôi hoàn toàn vô dụng. Tại sao? Bởi vì mô hình của tôi không thể giúp tôi dự đoán liều lượng khách hàng tiếp theo bước vào cửa hàng sẽ bước ra với một con mèo hay một con chó. Bản thân tôi không thể nhìn thấy rào cản này, tôi cũng không biết rào cản này ảnh hưởng đến mọi người như thế nào hoặc tại sao. Nói cách khác, mô hình của tôi không giúp tôi dự đoán hành vi mua thú cưng của khách hàng tiếp theo tốt hơn một người chỉ tung một đồng xu có ghi "mèo" ở một mặt và "chó" ở mặt kia.

Tóm lại, nếu một mô hình khoa học không thể dự đoán bất cứ điều gì về thế giới, thì nó không đóng góp gì cho kiến thức của chúng ta về thế giới. 7 Bây giờ hãy cùng xem xét một mô hình khoa học có thể trông như thế nào trong cùng một tình huống. Hãy tưởng tượng nếu, khi mọi người vào cửa hàng thú cưng, tôi đưa cho họ một bài kiểm tra tính cách nhanh để đo mức độ hướng ngoại của họ. Sau vài chục khách hàng, tôi bắt đầu nhận thấy một mô hình: những người có điểm cao hơn trên thang đo hướng ngoại bước ra khỏi cửa hàng với một con chó, trong khi những người có điểm thấp hơn trên thang đo bước ra với một con mèo. Từ đây, tôi thiết kế một mô hình để xuất rằng những người hướng ngoại có xu hướng thích chó, có tính cách hướng ngoại hơn, trong khi những người hướng nội thích mèo, có tính cách độc lập hơn và ít tìm kiếm sự chú ý hơn. Tuy nhiên, không giống như mô hình trường năng lượng vô hình của tôi, giờ đây tôi có thể đưa ra dự đoán về hành vi của những khách hàng tương lai dựa trên mô hình này. Tôi có thể đưa cho khách hàng bài kiểm tra tính cách của mình trước khi họ bước vào cửa hàng và dựa trên kết quả của bài kiểm tra đó, tôi có thể đưa ra dự đoán sáng suốt về việc liệu họ có nhiều khả năng bước ra khỏi cửa hàng với một con chó hay một con mèo. Và, nếu có bất kỳ sự thật nào trong mô hình mới này, thì nó sẽ vượt trội hơn mô hình trường năng lượng và người tung đồng xu khi đoán chính xác liệu khách hàng sẽ bước ra khỏi cửa hàng với một con chó hay một con mèo. Các nhà khoa học kiểm tra giả thuyết Khoa học không chỉ là việc hình thành các mô hình, mà còn là việc kiểm tra chúng. 8 Một phần của nghề khoa học là đưa ra những cách thực tế để thu thập thông tin trong.

7 Ví dụ điển hình: Tôi có thể dễ dàng thay thế trường năng lượng vô hình bằng bụi tiên và nó.

cũng sẽ mang tính thông tin như vậy. Tính có thể hoán đổi cho nhau của các mô hình này cho chúng ta thấy chúng không liên quan gì đến thực tế.

theo cách có hệ thống và không thiên vị. Có hệ thống, trong trường hợp này, có nghĩa là thu thập dữ liệu theo cách có kế hoạch và được kiểm soát, và thiết kế một nghiên cứu để tôi đã hóa khả năng kiểm tra hiệu quả các giả thuyết của chúng tôi. Ví dụ, chúng tôi có thể tiến hành nghiên cứu mua thú cưng của mình tại các cửa hàng thú cưng khác nhau ở các khu vực khác nhau trên cả nước để kiểm tra xem những phát hiện của chúng tôi có nhất quán trên toàn quốc hay chỉ giới hạn ở những khách hàng tại một cửa hàng.

Nó cũng bao gồm việc cố gắng kiểm soát các yếu tố bên ngoài để đảm bảo rằng không có gì ảnh hưởng đến kết quả của nghiên cứu (ví dụ, cửa hàng thú cưng có một ngày "mèo miễn phí" trong khi bạn cố gắng thu thập dữ liệu, điều này có thể khuyến khích mọi người chọn mèo thay vì chó bất kể tính cách của chúng). Một nhà khoa học giỏi cũng sẽ có động lực để không thiên vị trong cách họ thu thập, phân tích và diễn giải dữ liệu. Rốt cuộc, cách duy nhất để chắc chắn về mô hình của một người là phai bày nó với thực tế lạnh lùng, khắc nghiệt để xem liệu nó chìm hay nổi. Nếu nhà nghiên cứu đưa cho khách hàng bài kiểm tra tính cách và sau đó theo chân người hướng ngoại vào cửa hàng để thuyết phục họ mua một con chó, thì sẽ không thể biết được liệu hành vi mua chó có bị thúc đẩy bởi tính hướng ngoại hay do bị một nhà khoa học trong cửa hàng thúc ép hay không. Trong trường hợp này, ánh hướng của nhà khoa học có thể giúp họ tìm ra dữ liệu phù hợp với mô hình của họ, nhưng những thành kiến này cuối cùng lại tạo ra những mô hình không chịu được sự giám sát chặt chẽ và theo thời gian, được thay thế bằng những mô hình phản ánh thực tế tốt hơn (ví dụ: dự đoán chính xác hành vi của khách hàng không bị các nhà khoa học quấy rối trong một cửa hàng thú cưng). Vì lý do này, tư duy khoa học đòi hỏi phải thu thập dữ liệu một cách có hệ thống và khách quan. 10 nhà khoa học kiểm tra và kiểm tra lại Trở thành một nhà khoa học giỏi có nghĩa là khó làm hài lòng; chỉ tìm ra bằng chứng ủng hộ mô hình của bạn một lần là chưa đủ. Các nhà khoa học là một nhóm người cực kỳ hoài nghi, luôn lo lắng rằng một phát hiện có thể chỉ là may mắn. Quay trở lại ví dụ về cửa hàng thú cưng của chúng ta, nếu tôi xác định rằng một.

8 Chúng tôi tập trung chủ yếu vào các nghiên cứu thực nghiệm trong các ví dụ của mình, nhưng những ví dụ này cũng vậy.

nguyên tắc cũng có thể áp dụng cho việc thu thập dữ liệu mở, khám phá, một điều mà chúng ta sẽ thảo luận sau trong chương này! Hiện tại, chúng ta sẽ nói rằng các nhà nghiên cứu chuyên thu thập dữ liệu định tính mở (ví dụ: nghiên cứu trường hợp, phỏng vấn dài) thường làm như vậy để hình thành các mô hình sau đó được các nhà nghiên cứu định lượng kiểm tra. Họ cũng bị tổn thương tương tự do không có hệ thống hoặc thiên vị trong

cách tiếp cận của họ đối với việc thu thập dữ liệu. 9 Chắc chắn là có ý chơi chữ. 10 Chúng ta đang nói về tư duy khoa học như một lý tưởng ở đây. Trên thực tế, các nhà khoa học đã.

những thành kiến có thể làm lu mờ phán đoán có ý hoặc vô ý của họ. Đây là một trong những lý do tại sao quá trình bình duyệt ngang hàng lại quan trọng đến vậy, một điểm mà chúng tôi sẽ nêu ra sau. Hiện tại, chúng tôi chỉ muốn chỉ ra rằng khoa học trong thực tế có thể không phải lúc nào cũng đạt đến lý tưởng của khoa học.

khách hàng là người hướng ngoại và sau đó nhìn họ bước ra khỏi cửa hàng cùng với một chú chó, tôi có thể kết luận rằng mô hình của tôi là đúng. Tuy nhiên, hoàn toàn có khả năng khách hàng tiếp theo bước vào cửa hàng có thể là người hướng ngoại và, tuy nhiên, lại chọn một con mèo, điều này sẽ đi ngược lại dự đoán của mô hình của tôi. Vì lý do này, sẽ là vì lợi ích tốt nhất của tôi khi ngồi bên cửa hàng thú cưng một lúc, đưa mô hình của tôi vào thử nghiệm này đến thử nghiệm khác, khách hàng này đến khách hàng khác, để xem nó nhốt quán như thế nào. Nhưng một nhà khoa học siêng năng sẽ không dừng lại ở đó. Rốt cuộc, ai có thể nói rằng kết quả không chỉ đơn giản là một sự kỳ quặc của cửa hàng thú cưng cụ thể này? Với điều này trong tâm trí, tôi có thể thiết lập các thử nghiệm mô hình của mình tại mọi cửa hàng thú cưng trong thị trấn. Nếu sau khi chạy tất cả các thử nghiệm này, bằng chứng vẫn chỉ ra rằng mô hình của tôi là đúng, thì tôi có thể khá chắc chắn rằng đó có lẽ không phải là một sự may rủi và mô hình của tôi dự đoán chính xác hành vi mua thú cưng ở hầu hết mọi người ở hầu hết các nơi. Nhưng tại sao lại dừng lại ở đó? Một nhà nghiên cứu đặc biệt siêng năng sẽ cân nhắc đến khả năng rằng chính họ có thể làm sai lệch kết quả-suy cho cùng, họ là những người có mô hình để kiểm tra. Vì vậy, họ có thể yêu cầu các nhà nghiên cứu khác trong lĩnh vực này tự mình thực hiện nghiên cứu, theo

cửa hàng thú cưng, để xem mô hình có giữ nguyên giá trị ngay cả khi được các nhà nghiên cứu khác kiểm tra hay không. Họ thậm chí có thể tiến thêm một bước nữa, kiểm tra xem mô hình có giữ nguyên giá trị theo thời gian hay không. Có lẽ họ có thể chạy một thử nghiệm khác về mô hình tại các cửa hàng thú cưng sau 20 năm để xem liệu mô hình có còn dự đoán được hành vi mua thú cưng hay không hoặc liệu tính hữu ích của mô hình có bị giới hạn ở một thời điểm cụ thể hay một thế hệ cụ thể hay không. 11 Nhà khoa học sẵn sàng sai lầm Dựa trên quan điểm trước đó của chúng tôi, tư duy khoa học đòi hỏi phải công khai chấp nhận khả năng một người có thể sai. Nếu một nhà khoa học không nghiêm túc xem xét khả năng mô hình của họ có thể sai, thì việc thực sự kiểm tra mô hình của họ trở nên bất khả thi. Ví dụ, nếu tôi tin rằng mô hình hành vi mua thú cưng của mình là đúng và từ chối tin rằng nó có thể sai, tôi có thể tìm lý do để thuận tiện bỏ qua bằng chứng cho thấy lý thuyết của tôi là sai. Nếu tôi thấy một người hướng ngoại bước ra khỏi cửa hàng thú cưng với một con mèo thay vì một con chó, trái ngược với mô hình của tôi, tôi có thể bác bỏ.

11 Đây là lý do tại sao các nhà khoa học thường phản đối ý tưởng về một mô hình hay lý thuyết khoa học.

"chỉ là một lý thuyết", ngữ ý rằng nó có rất ít hoặc không có sức mạnh dự đoán hoặc rằng nó chưa được kiểm tra thực nghiệm chặt chẽ. Trong cuộc trò chuyện của người bình thường, chúng ta thường sử dụng các thuật ngữ "lý thuyết" hoặc "mô hình" để gợi ý những giả định vô căn cứ hoặc những phép tính gần đúng thô sơ. Trên thực tế, các lý thuyết và mô hình khoa học nổi tiếng nhất đều phải chịu sự kiểm tra và thử nghiệm ở mức độ có thể làm choáng váng (và có thể phát chán) bất kỳ ai không đặc biệt quan tâm đến chủ đề này.

quan sát bằng cách nói "Ồ, rõ ràng là người đó là người hướng nội, họ hẳn đã điền vào bản khảo sát không đúng!" Khi làm như vậy, tôi có thể bảo vệ mô hình của mình khỏi mọi bằng chứng cho thấy nó không đúng, bất kể bằng chứng đó tích tụ bao nhiêu! 12 Nguyên tắc hoài nghi và sẵn sàng sai này là nền tảng cho tư duy khoa học đến mức chúng ta xây dựng nó vào thực hành khoa học theo mặc định. Ví dụ, các nhà khoa học thiết kế các nghiên cứu và kiểm tra các giả thuyết xung quanh giả định rằng mô hình của họ thực tế là không đúng. Họ được đào tạo để diễn giải kết quả của một nghiên cứu như thế hiện không có sự hỗ trợ nào cho mô hình của họ trừ khi dữ liệu cho thấy điều ngược lại một cách khá thuyết phục (ví dụ: ít hơn 5% khả năng sai). Nói cách khác, nếu dữ liệu từ một nghiên cứu đưa ra khả năng mô hình đúng hoặc sai là 50/50, các nhà khoa học sẽ mắc lỗi về phía hoài nghi và coi đây là bằng chứng cho thấy mô hình không đúng. Ngay cả khi dữ liệu đưa ra với tỷ lệ cược 90/10 có lợi cho mô hình

ngay cả khi đúng, các nhà khoa học vẫn sẽ coi đây là bằng chứng cho thấy mô hình sai, vì xác suất sai 10% vẫn được coi là quá lớn để có thể chấp nhận được. 13 Và sự hoài nghi không dừng lại ở đó!

Chúng tôi thừa nhận rằng các nhà khoa học có thể thiên vị và có một số động cơ để tìm kiếm sự hỗ trợ cho các mô hình của họ. Để giải thích cho điều này, các nhà khoa học đã xây dựng một cơ chế tự sửa lỗi vào quy trình xuất bản được gọi là "đánh giá ngang hàng". Nói một cách ngắn gọn, các phương tiện truyền thông khoa học uy tín, có uy tín cao yêu cầu bắt kỳ nghiên cứu nào muốn được xuất bản trước tiên phải được các chuyên gia khác trong lĩnh vực này xem xét kỹ lưỡng. Sự xem xét kỹ lưỡng này bao gồm việc đưa nghiên cứu vào các câu hỏi về phương pháp luận và phân tích của nó, 14 yêu cầu về các nghiên cứu bổ sung và thách thức các kết luận của nghiên cứu bằng các giải thích thay thế. Kết quả mong muốn của quy trình này là các phát hiện chất lượng thấp, thiên vị hoặc đáng ngờ sẽ bị lọc ra, chỉ để lại những nghiên cứu mạnh nhất có thể chịu được sự giám sát chặt chẽ từ cấp cao nhất.

12 Các nhà khoa học thường chịu áp lực phải tìm kiếm sự hỗ trợ cho mô hình của họ bởi sự hấp dẫn của.

giải thưởng danh giá hoặc, như thường thấy, là mối đe dọa mất việc nếu họ không đóng góp đủ cho lĩnh vực của mình. Những áp lực này có thể làm suy yếu sự công bằng của nhà khoa học và gây tổn hại đến việc theo đuổi khoa học. 13 Tất nhiên, đây chỉ là sự đơn giản hóa quá mức về cách thức hoạt động của kiểm định giả thuyết.

thực hành, nhưng nó đủ tốt cho mục đích của chúng tôi, vì chúng tôi cho rằng hầu hết độc giả không muốn đi sâu vào các điểm tinh tế của các bài kiểm tra thống kê giả thuyết vô hiệu và ước lượng Bayesian. 14 Và, trong những năm gần đây, các nhà khoa học thậm chí còn được yêu cầu công khai dữ liệu của họ.

để các nhà khoa học khác có thể tự phân tích và tìm kiếm sự bất thường hoặc bằng chứng về sự can thiệp.

những bộ óc trong lĩnh vực này. Mặc dù quá trình đánh giá hàng thường rất mệt mỏi, đáng sợ và không hoàn hảo, nhưng đại diện cho một mức độ tự phê bình mà người ta hiếm khi tìm thấy ở những cách khác để thu thập kiến thức. 15 Nhà khoa học nhận ra sự phức tạp của thế giới Một đặc điểm cuối cùng của tư duy khoa học, một đặc điểm đan xen trong các đặc điểm trước đó, là nó giải thích sự phức tạp và sắc thái thông qua tư duy xác suất. Tư duy xác suất là một chủ đề khó hiểu đối với mọi người, đặc biệt là nếu họ có ít đào tạo chính thức về thống kê. Nói một cách ngắn gọn, nó đề cập đến ý tưởng rằng thế giới của chúng ta phức tạp, và do đó người ta có thể mong đợi một mức độ ngẫu nhiên trong hầu hết mọi thứ.

Ví dụ, mặc dù có khả năng trời sẽ mưa nếu có những đám mây đen, trông có vẻ giống bão trên bầu trời, có khả năng trời sẽ không mưa. Thời tiết là một hệ thống phức tạp, xét cho cùng; hàng ngàn biến số tương tác để xác định thời tiết ở một khu vực nhất định tại một thời điểm nhất định. Các mô hình khoa học không thể giải thích được tất cả các biến số này, nhưng các nhà khoa học cố gắng hết sức bằng cách sử dụng các mô hình mà họ có trong khi nhận ra rằng có khả năng các dự đoán do mô hình của họ tạo ra có thể không chính xác.

Dựa trên một số ít biến số, một nhà khoa học có thể dự đoán rằng có 80% khả năng mưa hôm nay, nhận ra rằng có 20% khả năng mô hình có thể sai. Những người không quen với xác suất suy nghĩ thường trở thành nạn nhân của suy nghĩ đen trắng, tất cả hoặc không có gì. Bạn có thể biết những người tức giận với bản tin thời tiết địa phương khi trời mưa vào một ngày được dự báo là nắng. Điều này là do chúng ta sống cuộc sống của mình từng ngày một, tương tác với từng người một, trong từng tình huống một; chúng ta quan tâm đến những kết quả cá nhân, chẳng hạn như liệu một người họ hàng bị bệnh sẽ hồi phục hay qua đời, liệu đội bóng đá yêu thích của chúng ta sẽ thắng hay thua trong trận đấu tiếp theo, hoặc liệu giá trị cổ phiếu của chúng ta sẽ tăng hay giảm. Tuy nhiên, các nhà khoa học không phát triển các mô hình để dự đoán từng người hoặc sự kiện. Vì thế giới là một nơi phức tạp như vậy, các nhà khoa học biết rằng họ sẽ không thể dự đoán hoàn hảo 100% kết quả. Thay vào đó, họ phát triển các mô hình để dự đoán xu hướng chung, xu hướng và các mô hình tổng thể trong

dữ liệu. Quay trở lại ví dụ về cửa hàng thú cưng, chúng ta có thể tưởng tượng một người hướng ngoại bước vào cửa hàng thú cưng và mua một con mèo thay vì con chó mà chúng ta muốn nuôi.

15 Quá trình bình duyệt ngang hàng, mặc dù rất cần thiết đối với khoa học, nhưng vẫn chưa hoàn hảo. Vì

Ví dụ, người đánh giá có thể có thành kiến riêng của họ, điều này có thể ngăn cản việc công bố các nghiên cứu chất lượng cao (hoặc cho phép công bố các nghiên cứu chất lượng thấp hơn, nếu nó hỗ trợ mô hình hoặc lý thuyết của người đánh giá). Các bài báo cũng có thể bị từ chối vì những lý do khác ngoài chất lượng của nghiên cứu (ví dụ, vì nó được coi là không thú vị, quá hẹp hoặc quá giống với một bài báo đã được công bố).

dự đoán. Chúng ta có thể kết luận gì từ điều này? Trên thực tế, chúng ta có thể kết luận từ ví dụ đơn lẻ này rằng mô hình là sai. Tuy nhiên, trên thực tế, vô số biến số ảnh hưởng đến việc một người bước ra khỏi cửa hàng với một con mèo hay một con chó: đặc điểm tính cách của họ, kích thước căn hộ của họ, tiền sử với mèo và chó, sự sẵn có và chi phí của mèo và chó trong cửa hàng, dị ứng với lông mèo hoặc chó, mức độ chấp nhận của xã hội đối với mèo hoặc chó trong khu vực–danh sách thì vô tận. Một mô hình có thể dự đoán hoàn hảo hành vi mua thú cưng sẽ cần phải tính đến tất cả các biến số này và nhiều hơn nữa và sẽ vô cùng phức tạp để xây dựng. Ngay cả với nỗ lực kết hợp của hàng nghìn nhà nghiên cứu và dữ liệu từ hàng triệu người để phát triển một mô hình như vậy, cũng không thể đảm bảo rằng mô hình sẽ chính xác 100% mọi lúc. Vậy, giải pháp có phải là đơn giản từ bỏ toàn bộ hoạt động cố gắng dự đoán bất kỳ điều gì phức tạp, như hành vi mua thú cưng, giá cổ phiếu, kiểu thời tiết hoặc khả năng sống sót của một người không? Hy vọng rằng bạn nhận ra câu trả lời là không. Ngay cả khi một mô hình không hoàn toàn có khả năng dự đoán, thì nó vẫn có thể hữu ích. Ví dụ, hãy tưởng tượng rằng điểm hướng ngoại của một người, mặc dù không thể dự đoán chính xác hành vi mua thú cưng, nhưng có thể dự đoán chính xác 75% lựa chọn thú cưng của họ.

Mặc dù không hoàn hảo, nhưng đây là một cải tiến lớn so với việc chỉ đoán ngẫu nhiên đúng 50% thời gian. Tương tự như vậy, nếu bạn biết dự báo thời tiết ngày mai dự đoán có 80% khả năng mưa, bạn có thể sẽ không cố gắng lên kế hoạch cho một buổi dã ngoại vào ngày mai, ngay cả khi có 20% khả năng mô hình có thể sai. Các mô hình không hoàn hảo vẫn có thể có giá trị! Hơn nữa, các nhà khoa học có thể cải thiện khả năng dự đoán của các mô hình của họ bằng cách thêm các biến. Điểm hướng ngoại có thể khiến mô hình lý thuyết của chúng ta chính xác 75% khi dự đoán việc sở hữu vật nuôi, nhưng có lẽ, nếu chúng ta xem xét thêm một vài biến nữa, như tuổi tác, thu nhập và liệu họ có nuôi chó hay mèo trong quá khứ hay không, chúng ta có thể cải thiện độ chính xác của mô hình lên 85%–không tệ chút nào! Và với các biến bổ sung trong mô hình, độ chính xác của mô hình có thể được cải thiện hơn nữa! Vì thế giới rất phức tạp, hiếm khi có một nguyên nhân duy nhất cho bất cứ điều gì trên thế giới này, cho dù đó là sự bùng nổ của thị trường chứng khoán, một cây cầu bị sập hay một bệnh nhân bất ngờ hồi phục sau một căn bệnh. Đây là lý do tại sao đôi khi bạn có thể cảm thấy bức bối khi nhận được câu trả lời rõ ràng từ một nhà khoa học, đặc biệt là nếu câu hỏi của bạn liên quan đến một sự kiện hoặc một người. Một bác sĩ có thể nói với bạn rằng 75% những người mắc một căn bệnh cụ thể sẽ tử vong vì căn bệnh đó, nhưng họ không thể chắc chắn liệu ông nội bị bệnh của bạn có nằm trong số 75% đó hay không.

Đây là những gì chúng tôi muốn nói khi chúng tôi nói rằng tư duy khoa học bao gồm tư duy xác suất và hiểu biết về sự phức tạp và sắc thái: đó là một cách suy nghĩ rất khác so với cách mà hầu hết mọi người thường quen, một cách không đến một cách tự nhiên. Trên thực tế, mọi khía cạnh của cách suy nghĩ khoa học–hình thành các mô hình có nguồn gốc từ kinh nghiệm, đưa ra các cách để kiểm tra và kiểm tra lại các mô hình đó, chấp nhận và tích cực tìm kiếm bằng chứng cho thấy một người có thể sai, và đánh giá cao sự tinh tế và tư duy xác suất trong các mô hình đó–là những kỹ năng cần được dạy cho các nhà khoa học thông qua nhiều năm giáo dục và thực hành. Tương tự như cách các vận động viên dành nhiều năm để học cách suy nghĩ chiến lược về môn thể thao của họ, thợ máy dành nhiều năm để học cách các bộ phận của động cơ hoạt động cùng nhau và nghệ sĩ dành nhiều năm để học cách làm cho hình ảnh trong đầu họ trở nên sống động trên vải, các nhà khoa học phải được dạy cách suy nghĩ khoa học. Và chắc chắn, học cách thay đổi cách bạn suy nghĩ là rất nhiều công sức, nhưng khi nói đến để giải thích cách thế giới phức tạp này của chúng ta hoạt động, con người chưa tìm ra cách nào tốt hơn, đáng tin cậy hơn để có được kiến thức này ngoài khoa học. Thiết kế nghiên cứu: Khám phá, Mô tả, Tương quan và Nguyên nhân Như đã đề cập ở phần trước, một trong những hoạt động quan trọng nhất mà các nhà khoa học tham gia là thu thập dữ liệu một cách có hệ thống. Điều này thường được thực hiện khi hình thành các lý thuyết mới và

mô hình hoặc, trong các giai đoạn nghiên cứu sau này, khi kiểm tra mức độ chịu đựng của các mô hình khi được kiểm tra kỹ lưỡng. Bất kể mục tiêu cụ thể là gì, các nhà khoa học đều sử dụng các nghiên cứu được thiết kế cẩn thận để thực hiện công việc. Và, giống như một vận động viên, nghệ sĩ hoặc thợ máy phải chọn đúng công cụ cho công việc, các nhà khoa học phải chọn loại nghiên cứu nào trong số nhiều loại khác nhau phù hợp với nhiệm vụ đang làm. Để đơn giản, chúng ta hãy chia nhỏ các mục tiêu khác nhau mà một nhà khoa học có thể có thành bốn loại: khám phá, mô tả, tương quan và nhân quả. Mỗi mục tiêu này có một tập hợp các yêu cầu khác nhau và sẽ yêu cầu các công cụ khác nhau để hoàn thành. Để dùng một phép so sánh, một chiếc tua vít, mặc dù hữu ích để vặn vít, nhưng không phải là một chiếc búa đặc biệt tốt, ngay cả khi nó có thể thực hiện một phần công việc của một chiếc búa trong trường hợp cấp bách. Sẽ là ngớ ngẩn khi đánh giá tính hữu ích của một chiếc tua vít dựa trên khả năng đóng búa vào đúng vị trí của nó vì nó không bao giờ được thiết kế cho mục đích đó. Ngay cả khi một thợ máy có thể thấy mình sử dụng tua vít nhiều hơn búa, vẫn có những công việc mà tua vít sẽ không hoàn thành được công việc, và vào những ngày đó, một chiếc búa là phù hợp nhất với công việc. Điều tương tự cũng có thể nói đối với bốn loại mục tiêu khác nhau của chúng tôi: một nghiên cứu được thiết kế cho mục đích khám phá có thể không thực sự hữu ích.

kiểm tra mối tương quan hoặc quan hệ nhân quả, trong khi một nghiên cứu được xây dựng để kiểm tra hướng nhân quả có thể không phù hợp cho việc khám phá cơ bản. Mặc dù điều này có vẻ hiển nhiên trong bản tóm tắt, nhưng đây là một điểm mà tôi thường phải giải thích cho sinh viên và người bình thường, nhiều người trong số họ bám vào một loại nghiên cứu là lý tưởng, với tất cả các loại khác được coi là kém hơn vì chúng không phải là loại nghiên cứu được ưa thích. Xu hướng này vẫn tồn tại ngay cả khi một thiết kế nghiên cứu khác sẽ phù hợp hơn nhiều cho mục đích đang được xem xét.

Hãy ghi nhớ điều này khi chúng ta tiến hành phần này: không có nghiên cứu nào là "hoàn hảo", chỉ có những nghiên cứu có điểm mạnh và điểm yếu khiến họ phù hợp hơn hoặc ít phù hợp hơn với một nhiệm vụ cụ thể. Không sao cả nếu có thích dùng tua vít, nhưng hãy nhận ra rằng đôi khi bạn có thể cần đến búa để hoàn thành công việc!

Mục tiêu: Khám phá Để bắt đầu, chúng ta hãy xem xét nhiệm vụ khám phá. Khám phá thường đại diện cho lần đầu tiên nhà khoa học dấn thân vào một chủ đề. Thông thường, đó là một chủ đề mà ít người khác đã xem xét, nghĩa là nhà khoa học có thể có ít lý thuyết hoặc dữ liệu hiện có để dựa vào làm hướng dẫn. Trong những trường hợp như vậy, các nhà khoa học có thể thấy mình quá xa lạ với chủ đề đến nỗi họ thậm chí không biết nên bắt đầu từ đâu.

Những câu hỏi đúng đắn cần đặt ra là gì và có bất kỳ mô hình hiện có nào phù hợp không? Hãy tưởng tượng rằng một nhà khoa học muốn nghiên cứu một nền văn hóa phụ mà người ta biết tương đối ít. Đối với mục đích của chúng ta, hãy sử dụng ví dụ về cộng đồng người chơi loạt trò chơi điện tử Dark Souls. ¹⁶ Có thể có nghiên cứu hiện có về các chủ đề liên quan (ví dụ: những người chơi các thể loại video khác trò chơi, nghiên cứu về văn hóa game thủ nói chung), nhưng nhà khoa học gan dạ của chúng tôi không tìm thấy thông tin cụ thể nào về chủ đề người hâm mộ Dark Souls. Mục tiêu cuối cùng của nhà khoa học là hiểu rõ hơn về người hâm mộ Dark Souls, nhưng, không phải là người hâm mộ hoặc là thành viên của nền văn hóa, thậm chí còn khó để biết bắt đầu từ đâu. Có phù hợp không khi áp dụng các mô hình động lực của game thủ bắt nguồn từ các cộng đồng người hâm mộ trò chơi điện tử khác (ví dụ, người hâm mộ trò chơi chiến lược thời gian thực) cho cộng đồng này, hay một mô hình như vậy sẽ không đủ để giải thích điều gì thúc đẩy người hâm mộ Dark Souls? Có điều gì độc đáo về thể loại Dark Souls khiến người hâm mộ của nó khác biệt với các loại người hâm mộ khác? Có bất kỳ từ vựng hoặc kiến thức đặc biệt nào mà nhà nghiên cứu cần biết để hiểu được các loại phản ứng của Dark Souls.

¹⁶ Đối với những độc giả chưa biết, loạt game Dark Souls là loạt game gốc nhìn thứ 3.

trò chơi nhập vai hành động trong đó người chơi chiến đấu theo cách của họ qua thế giới đen tối, bị phá hủy, theo chủ đề kỳ ảo đầy rẫy những kẻ thù to lớn hơn cuộc sống. Thương hiệu này nổi tiếng với mức độ khó khét tiếng cũng như các meme do cộng đồng người hâm mộ tạo ra.

người hâm mộ có thể cung cấp? Nếu không biết câu trả lời cho những câu hỏi như thế này, nhà khoa học sẽ khó có thể có được chỗ đứng trong lĩnh vực nghiên cứu này. Đây là lý do tại sao các nhà nghiên cứu có thể muốn bắt đầu cuộc thám hiểm ban đầu của họ vào một chủ đề bằng nghiên cứu khám phá. Trong loại nghiên cứu này, trọng tâm là nắm bắt các ý tưởng quan trọng, câu hỏi nghiên cứu và đặc điểm riêng của một chủ đề. Như người ta có thể tưởng tượng, suy nghĩ về

những câu hỏi liên quan để hỏi ở giai đoạn này của quá trình có thể khó khăn, vì nhà nghiên cứu có thể thiếu thuật ngữ quan trọng hoặc kiến thức về nhóm, thành phần hoặc lịch sử của nhóm. Ví dụ, một nhà nghiên cứu không biết gì có thể yêu cầu người hâm mộ Dark Souls mô tả phần lái xe/phương tiện yêu thích của họ trong loạt phim, chỉ để phát hiện ra rằng câu hỏi không có ý nghĩa gì trong một thể loại không có phần lái xe hoặc phương tiện.

Nếu không nói chuyện với một vài người hâm mộ của bộ truyện hoặc tìm hiểu thêm về trò chơi trước (ví dụ, bằng cách chơi (hoặc tự xem video về nó), sẽ không có cách nào để các nhà khoa học của chúng ta biết được điều này! Vì lý do này, nghiên cứu thăm dò hiếm khi liên quan đến việc sử dụng các câu hỏi có mục tiêu và rất cụ thể. Thay vào đó, các nhà nghiên cứu tiếp cận chủ đề này bằng nhiều câu hỏi rất chung chung và nhấn mạnh vào quan sát thụ động, cởi mở hơn là kiểm tra chủ động, có mục tiêu đối với một giả thuyết cụ thể. Các nghiên cứu phù hợp lý tưởng với mục đích này bao gồm quan sát thực địa, nhóm tập trung, phỏng vấn cá nhân và khảo sát với những câu hỏi mở (định tính). 17 Nhà khoa học của chúng tôi có thể ngồi xuống và quan sát một vài người chơi chơi Dark Souls trong khi ghi chép và đưa ra quan sát (họ thậm chí có thể tự mình thử).

Ngoài ra, họ có thể phỏng vấn một số người chơi Dark Souls và hỏi họ những câu hỏi rất rộng, mở về trò chơi và trải nghiệm chơi của họ, ghi lại các câu trả lời để xem liệu có chủ đề chung, thuật ngữ quan trọng, câu hỏi nghiên cứu có liên quan và ý tưởng mới nào xuất hiện hay không. Mục tiêu: Mô tả Sau khi nắm vững một số khái niệm cơ bản trong một lĩnh vực thông qua nghiên cứu khám phá, chúng tôi nhà khoa học có thể chuyển sang nghiên cứu mô tả. Nghiên cứu mô tả tìm cách đo lường và mô tả chính xác trạng thái của một hiện tượng. Tại thời điểm này, nhà nghiên cứu không tìm cách kiểm tra hoặc giải thích bất cứ điều gì, mà là ghi lại hiện tượng như hiện tại và nắm bắt chính xác nó trên các chiều có liên quan. Quay trở lại ví dụ Dark Souls của chúng tôi, nhà nghiên cứu của chúng tôi có thể lấy thông tin họ thu thập được từ các cuộc phỏng vấn của họ.

17 Câu hỏi định tính là những câu hỏi mở được thiết kế để thu thập thông tin chi tiết.

phản hồi từ người trả lời. Điều này thường trái ngược với các biện pháp định lượng, bao gồm việc thu thập dữ liệu số (ví dụ: đếm số lần người trả lời thực hiện một hành động nào đó hoặc phản hồi trên thang điểm 7).

và quyết định rằng một số biến số quan trọng đáng nghiên cứu bao gồm số lượng trò chơi đã chơi trong sê-ri, số giờ chơi mỗi trò chơi, số lượng tin nhắn mà người chơi đăng trên diễn đàn Dark Souls và số lượng bạn bè của họ cũng chơi trò chơi Dark Souls. Nếu đây là những chủ đề liên tục xuất hiện trong các cuộc phỏng vấn, nhà nghiên cứu có thể muốn có được bức tranh chính xác về cách một số người chơi đo lường các biến số có liên quan. Để đạt được mục tiêu này, nhà nghiên cứu có thể thiết kế một cuộc khảo sát đơn giản để cung cấp cho một số lượng lớn người chơi Dark Souls. Trong nỗ lực cố gắng có được một bức ảnh chụp nhanh chính xác nhất có thể về cộng đồng người hâm mộ Dark Souls, họ có thể cố gắng tạo ra một mạng lưới đặc biệt rộng, thu thập dữ liệu về hàng nghìn người hâm mộ Dark Souls trên khắp thế giới. Mỗi người chơi sẽ được hỏi, thông qua cuộc khảo sát, một bộ câu hỏi khá cơ bản lấy cảm hứng từ nghiên cứu khám phá, gần giống như một cuộc điều tra dân số về người chơi. Từ dữ liệu này, nhà nghiên cứu có thể có được hiểu biết cơ bản về các đặc điểm của một người hâm mộ Dark Souls điển hình, cũng như mức độ biến động tồn tại trong cộng đồng người hâm mộ khi nói đến

với chủ đề này. Tóm lại, nó cung cấp cho họ một bức ảnh chụp nhanh về tình trạng của cộng đồng Dark Souls. Mục tiêu: Tương quan Bước tiếp theo, các nhà khoa học của chúng tôi có thể muốn vượt ra ngoài dữ liệu mà họ đã thu thập được cho đến nay để xây dựng một mô hình đại diện cho người hâm mộ Dark Souls. Mô hình này sẽ rút ra suy luận từ dữ liệu hiện có, gợi ý các kết nối và hình thành các giả thuyết về người chơi và hành vi của họ. Ví dụ, có lẽ nhà nghiên cứu nhận thấy rằng những người chơi trò chơi này nhiều cũng có vẻ là những người đăng về thành tích của họ trên các diễn đàn và cũng là những người đầu tiên cung cấp trợ giúp cho những người chơi mới.

Từ quan sát này, nhà nghiên cứu tự hỏi liệu có thể có mối liên hệ giữa hai khái niệm này hay không và bắt đầu kiểm tra xem quan sát thông thường của họ có đúng với thực nghiệm hay không. Họ có thể kiểm tra giả thuyết này về mặt thống kê, dựa trên dữ liệu họ đã có hoặc họ có thể phải chạy một nghiên cứu bổ sung để đo lường chính xác hơn các biến số đang được đề cập; thay vì hỏi người chơi xem

họ đăng trên diễn đàn, các nhà nghiên cứu có thể yêu cầu họ định lượng tỷ lệ phần trăm các bài đăng trên diễn đàn của họ dành cho việc giúp đỡ những người chơi mới. Hoặc, thay vì hỏi về số giờ chơi gần đúng của họ, nhà nghiên cứu có thể hỏi những câu hỏi chính xác hơn về số giờ chơi chính xác trên tài khoản của họ hoặc hỏi người chơi họ đã chơi bao nhiêu giờ trong tuần qua như một thước đo về xu hướng chơi hiện tại của họ. Bất kể họ đo lường các biến số đang được đề cập như thế nào, mục đích của nghiên cứu này là kiểm tra các mối tương quan-tức là đo lường hai hoặc nhiều hơn.

Các biến định lượng và kiểm tra xem có bằng chứng thống kê về mối liên hệ giữa chúng hay không. Vào cuối ngày, nghiên cứu tương quan sẽ được tóm lại là kiểm tra xem nhà nghiên cứu có thể tự tin tuyên bố rằng hai biến khác nhau có cùng biến thiên với nhau hay không: Nếu bạn biết điểm của một người trên Biến X là bao nhiêu (ví dụ: số giờ chơi), bạn có thể dự đoán, với độ chính xác hợp lý, điểm của họ trên Biến Y là bao nhiêu (ví dụ: tần suất giúp đỡ người chơi mới). Mục tiêu: Nguyên nhân Giả sử nhà khoa học của chúng ta tìm thấy sự hỗ trợ thực nghiệm cho giả thuyết của họ trong nghiên cứu trên (ví dụ: mối tương quan có ý nghĩa thống kê giữa hai biến), bước cuối cùng để hiểu hiện tượng này là có thể giải thích tại sao. Chắc chắn, họ thấy rằng những người chơi nhiều hơn cũng là những người chơi giúp đỡ người mới, nhưng tại sao lại như vậy? Một khả năng là chơi nhiều giờ hơn khiến mọi người trở nên hữu ích hơn, có lẽ vì bản thân người đó cần phải có kỹ năng trước khi họ có thể dạy các kỹ năng đó cho người chơi khác. Hướng nhân quả ngược lại thể hiện một khả năng khác: có lẽ những người chơi giúp những người chơi khác có được cảm giác áp, mơ hồ khi làm như vậy, điều này thúc đẩy họ muốn tiếp tục chơi trò chơi, điều này cuối cùng giúp họ mài giũa kỹ năng của mình. Một khả năng thứ ba cũng đúng: có thể những người có bạn bè chơi Dark Souls có nhiều khả năng giúp đỡ người khác (ví dụ, bạn bè của họ) và cũng có nhiều khả năng chơi nhiều hơn vì họ có thể nói chuyện với bạn bè của họ về trò chơi-

trong trường hợp này, không có sự nhân quả thực sự nào xảy ra, mà đúng hơn là ảo tưởng về sự nhân quả do một biến thứ ba nào đó liên quan đến hai biến tương quan (ví dụ, có một người bạn chơi). Theo quan điểm thống kê, việc tìm ra một mối tương quan đáng kể không thể cho chúng ta biết hướng nhân quả nào trong số những hướng nhân quả có thể có này là đúng; nó có thể là bất kỳ một trong số chúng, hoặc cũng có thể là tất cả chúng. Đây là một hạn chế đáng kể của các nghiên cứu tương quan-chúng chỉ có thể cho chúng ta biết rằng hai biến có liên quan, chứ không phải liệu biến này có khiến biến kia xảy ra hay không. Để đi đến bước cuối cùng và thiết lập hướng nhân quả (và do đó, giải thích cách thức hoặc lý do tại sao một điều gì đó xảy ra), cần có thêm các bước. Cụ thể, các nhà khoa học cần có khả năng thiết lập thứ tự thời gian-tức là họ cần có khả năng chứng minh rằng những thay đổi đối với một trong các biến diễn ra trước những thay đổi ở biến kia-và họ cần có khả năng loại trừ những giải thích thay thế có thể tạo ra ảo tưởng về tính nhân quả khi thực tế không có. May mắn thay, trong khi các nghiên cứu tương quan (ví dụ, khảo sát) còn thiếu sót, thì vẫn có một loại nghiên cứu được thiết kế riêng để kiểm tra tính nhân quả hướng: thí nghiệm. Một thí nghiệm được thiết kế để cho phép các nhà nghiên cứu loại trừ mọi khả năng có thể xảy ra.

các giải thích thay thế và để chỉ ra không chỉ hai biến có liên quan mà còn để kiểm tra xem một biến có biến số gây ra những thay đổi ở biến số kia. Thật không may, nhược điểm của các thí nghiệm là chúng có thể khó thực hiện và thường liên quan đến việc kiểm soát các tình huống một cách nhân tạo để đảm bảo một phép thử thuần túy về tính nhân quả. Không đi sâu vào quá nhiều chi tiết, cốt lõi của một thí nghiệm là việc phân công ngẫu nhiên những người tham gia vào một hoặc nhiều điều kiện hoặc mức độ của biến số mà bạn tin là biến số "gây ra".

18 Trong một thí nghiệm y khoa kiểm tra hiệu quả của một loại thuốc, ví dụ, những người tham gia được chỉ định ngẫu nhiên để nhận một lượng thuốc nhất định; một số người tham gia có thể không nhận được bất kỳ loại thuốc nào (điều kiện kiểm soát), một số có thể nhận được một ít thuốc (điều kiện điều trị) và một số người tham gia có thể nhận được rất nhiều thuốc (điều kiện điều trị khác). Trong nghiên cứu Dark Souls của chúng tôi, chúng tôi có thể nhận được một số game thủ chưa từng chơi Dark Souls trước đây và chỉ định ngẫu nhiên họ không chơi Dark Souls hoặc chơi một loạt Dark Souls. Sau thao tác này, các nhà nghiên cứu tìm kiếm sự thay đổi trong biến kết quả, biến được cho là do biến đầu tiên gây ra. 19 Trong thử nghiệm thuốc, các nhà nghiên cứu có thể đo sức khỏe hoặc khả năng phục hồi của một người sau khi thao túng lượng thuốc họ nhận được. Trong ví dụ Dark Souls của chúng tôi, nhà khoa học có thể cho những người tham gia cơ hội hợp tác với một người chơi mới khác để

xem liệu chúng có hoạt động cùng nhau và giúp người chơi kia không. Logic của thí nghiệm là thế này: nếu chúng ta nhận thấy sự khác biệt giữa các điều kiện, chúng ta có thể nói rằng biến bị thao túng đã khiến biến thứ hai thay đổi, vì nó xuất hiện trước biến thứ hai. Nói cách khác, không hợp lý khi nói rằng quá trình phục hồi đã khiến lượng thuốc mà một người nhận được tăng lên, vì quá trình phục hồi diễn ra sau đó. Tương tự như vậy, chúng ta không thể nói rằng việc giúp đỡ những người chơi khác diễn ra trước vì chúng ta biết rằng lỗi chơi diễn ra trước; chúng ta đã thiết kế thí nghiệm cụ thể để đảm bảo rằng đây là trường hợp! Những đặc điểm tinh ý có thể nhớ lại rằng một phần yêu cầu để thiết lập quan hệ nhân quả bao gồm việc loại trừ các giải thích thay thế. Làm thế nào một thí nghiệm có thể làm được điều đó? Ví dụ, làm thế nào chúng ta biết rằng chúng ta không tình cờ đưa những người sẽ tự phục hồi vào tình trạng "uống thuốc" và những người chắc chắn sẽ ôm hơn vào tình trạng "không dùng thuốc"?

Tương tự như vậy, làm sao chúng ta biết rằng chúng ta không chỉ đưa những người hữu ích hơn vào trạng thái "chơi Dark Souls" và tất cả những kẻ ngốc vào trạng thái "không chơi"?

18 Trong thuật ngữ kỹ thuật, điều này được gọi là "biến độc lập". 19 Biến này được gọi là "biến phụ thuộc".

Đây là nơi chúng ta thấy được tầm quan trọng của việc phân công ngẫu nhiên. Bằng cách phân công mọi người vào các điều kiện của họ một cách ngẫu nhiên, những người tham gia vào các điều kiện khác nhau, theo quan điểm của thống kê, hoàn toàn bình đẳng. Nếu chúng ta thực sự phân công mọi người một cách ngẫu nhiên, thì khả năng tất cả những người khỏe mạnh đều rơi vào một điều kiện, hoặc tất cả những người hữu ích đều rơi vào một điều kiện, hoàn toàn là ngẫu nhiên, là rất khó xảy ra. Hãy tưởng tượng bạn lấy một căn phòng đầy người, tung một đồng xu, và phân chia ngẫu nhiên mặt sấp về một bên phòng và mặt ngửa về bên kia phòng. Nếu bạn làm như vậy, thì khả năng là, chỉ do sự trùng hợp ngẫu nhiên, tất cả những người tóc vàng đều ở một bên phòng trong khi tất cả những người tóc nâu đều ở bên kia là bao nhiêu? Có thể không? Chắc chắn. Nhưng khả năng đó là bao nhiêu? Không. 20 Đây là lý do tại sao, miễn là những người tham gia được phân chia ngẫu nhiên vào tình trạng của họ, chúng ta có thể cho rằng các điều kiện là như nhau khi bắt đầu nghiên cứu. Và tại sao lại quan trọng đến vậy khi hai điều kiện giống nhau khi bắt đầu nghiên cứu? Nếu chúng ta cho rằng các điều kiện giống nhau khi bắt đầu nghiên cứu, và sau đó chúng khác nhau khi kết thúc nghiên cứu (ví dụ, nhiều người khỏe mạnh hơn trong tình trạng dùng thuốc, nhiều người hợp tác với những người chơi mới trong tình trạng chơi), thì lời giải thích khả thi duy nhất là một sự khác biệt duy nhất giữa các nhóm: sự thao túng của chúng ta. Logic này cho phép các thí nghiệm loại trừ mọi lời giải thích thay thế có thể có. Tuy nhiên, như bạn đã thấy, nó cũng đòi hỏi một lượng lớn kế hoạch và kiểm soát và thường, mặc dù không phải lúc nào cũng vậy, sẽ khó thực hiện hơn, chẳng hạn như gửi email một cuộc khảo sát duy nhất cho hàng nghìn người trực tuyến. Để tóm tắt phần này: các nhà khoa học có nhiều công cụ có sẵn cho họ dưới dạng các thiết kế nghiên cứu khác nhau. Một số thiết kế được thiết kế hoàn hảo để thu thập nội dung chi tiết, phong phú trực tiếp từ miệng của những người tham gia mà không có bất kỳ sự can thiệp hoặc thiên vị nào của nhà nghiên cứu. Những nghiên cứu này, lý tưởng cho các nghiên cứu thăm dò, không phù hợp để mô tả xu hướng trung bình hoặc tính biến động của một hiện tượng (ví dụ: một nhóm người), cũng không cho phép các nhà nghiên cứu đo lường mối tương quan giữa các biến hoặc kiểm tra các giải thích nhân quả. Các nghiên cứu khảo sát thường xây dựng dựa trên nghiên cứu thăm dò ban đầu này, cho phép các nhà nghiên cứu mô tả một hiện tượng và đo lường mối tương quan giữa các biến và có thể dễ dàng.

20 Trên thực tế, khả năng điều này xảy ra ngẫu nhiên ngày càng nhỏ hơn theo từng trường hợp.

người bồ sung trong phòng. Thật dễ dàng để tưởng tượng, nếu chỉ có bốn người trong phòng, bạn có thể tình cờ chỉ định hai cô gái tóc nâu sang một bên và hai cô gái tóc vàng sang bên kia chỉ bằng sự ngẫu nhiên. Nhưng, nếu có 200 người trong phòng, khả năng điều tương tự này xảy ra chỉ do sự ngẫu nhiên là cực kỳ nhỏ: tương đương với việc tung 200 mặt sấp liên tiếp trên một đồng xu công bằng!

được mở rộng thành các mẫu lớn của một quần thể. Tuy nhiên, chúng thường không có khả năng xác định nguyên nhân và thường giảm tất cả sự phức tạp và sắc thái của phản ứng hoặc trải nghiệm của người tham gia xuống một số ít con số trên thang đo. Cuối cùng, các thí nghiệm có thể làm được điều mà không nghiên cứu nào khác có thể làm được—thiết lập các giải thích nhân quả giữa các biến—nhưng chúng thường xác định chế độ phạm vi (ví dụ: chỉ có thể xem xét một số ít biến tại một thời điểm) và thường bị hạn chế hơn các nghiên cứu tương quan khi nói đến quy mô mẫu. Như chúng tôi đã đề cập trước đó, sẽ là ngớ ngẩn khi nói rằng bất kỳ thiết kế nghiên cứu nào trong số này về bản chất là "tốt hơn" hay "tệ hơn" bất kỳ thiết kế nào khác. Nếu không xem xét bối cảnh mà chúng đang được sử dụng, chúng ta không thể nói liệu các thí nghiệm có giá trị hơn các cuộc phỏng vấn hay liệu các nghiên cứu tương quan có hữu ích hơn các nhóm tập trung hay quan sát hay không. Làm như vậy cũng giống như nói rằng búa tốt hơn tua vít mà không biết nhiệm vụ đó có liên quan đến việc đóng đinh hay vặn vít không. Trở thành một người hoài nghi có hiểu biết có nghĩa là xem xét bối cảnh và mục đích của nghiên cứu đang được tiến hành trước khi quyết định tính phù hợp của một thiết kế nghiên cứu cụ thể. Đây là bài học bị nhiều người bình thường và sinh viên đại học bỏ qua, những người bác bỏ các nghiên cứu định tính ngay lập tức chỉ vì chúng không phải là thí nghiệm. Khi bạn đọc về nghiên cứu trong cuốn sách này, hãy nhớ các loại câu hỏi đang được trả lời và loại nghiên cứu phù hợp lý tưởng với nhiệm vụ cụ thể đó. Khi làm như vậy, bạn sẽ tránh được nhiều cảm bối rối biến của những người hoài nghi thông thường và có thể cân nhắc tốt hơn về ưu điểm và điểm yếu của nghiên cứu đang được thảo luận.

21 Bài học không đau đớn về Thống kê cơ bản Chúng ta có thể cảm nhận được sự ràng buộc chung của những độc giả đã nhìn thấy tiêu đề của phần này và chọn bỏ qua để chuyển sang phần tiếp theo. Vì vậy, xin khen ngợi bạn, dũng cảm.

21 Để hỗ trợ cho nhiệm vụ này, phần lớn các nghiên cứu được trình bày trong cuốn sách này là.

mang tính chất mô tả, nhằm mục đích mô tả tình trạng của cộng đồng người hâm mộ furry hiện tại (ví dụ: thông tin nhân khẩu học). Ngoài ra còn có rất nhiều nghiên cứu nhằm mục đích ban đầu khám phá, theo nghĩa rất rộng và cởi mở, nhiều khía cạnh khác nhau của fandom furry (ví dụ, furry là gì?). Cuối cùng, có một số ít chủ đề hơn tìm kiếm mối tương quan giữa các biến (ví dụ, xác định là furry và hạnh phúc). Mặc dù nhiều nghiên cứu trong số này có vẻ tự nhiên phù hợp với các câu hỏi về hướng nhân quả, nhưng trong nhiều trường hợp, chúng ta không thể thao túng biến dự báo đang được đề cập (ví dụ, thao túng việc một người có phái là lông), khiến cho việc tiến hành các thí nghiệm thực sự—và kiểm tra các giả thuyết nhân quả—về các chủ đề này trở nên bất khả thi. Chúng tôi sẽ giải quyết những hạn chế đó sau trong chương này.

độc giả, vì là một trong số ít người quyết định chịu khó và dành thời gian xem xét một phần về thống kê.

Hy vọng là bạn sẽ không thất vọng! Số lượng người gần như chắc chắn đã bỏ qua phần này phản ánh nỗi sợ chung về toán học, nỗi sợ mà nhiều tác giả của cuốn sách này nhận ra ở cả công chúng nói chung và ở chính sinh viên đại học của chúng ta. Thật không may, dù chúng ta có thích hay không, thì thống kê vẫn tràn lan trên thế giới xung quanh chúng ta. Nếu bạn đã từng đọc một cuộc thăm dò ý kiến trong những tuần trước cuộc bầu cử, thì bạn đã tiếp xúc với thống kê. Nếu bạn đã từng đọc một quảng cáo về một sản phẩm được cho là làm sạch tốt hơn 20% so với đối thủ cạnh tranh hàng đầu hoặc tiêu diệt 99,9% vi khuẩn, thì bạn đã gặp phải thống kê. Nếu bạn đã từng thấy điểm trung bình đánh bóng của cầu thủ bóng chày yêu thích của mình, thì bạn đã thấy thống kê. Bản thân sự hiện diện của thống kê sẽ không phải là điều tồi tệ nếu chúng ta để các chuyên gia giải thích chúng. 22 Tuy nhiên, trên thực tế, thống kê thường bị áp dụng sai, hiểu sai,

và bị trình bày sai lệch—đôi khi là cố ý và đôi khi là không—dẫn đến sự nhầm lẫn tốt nhất và tệ nhất là sự ngờ ngisper và thông tin sai lệch. Nói về ý tưởng này, chúng tôi đã gặp phải không ít người hoài nghi về công trình của chúng tôi, sau khi xem tóm tắt các phát hiện của chúng tôi, họ quyết định rằng họ không đồng ý với kết luận của chúng tôi—không phải vì họ có bất kỳ lời chỉ trích cụ thể nào về phương pháp luận của chúng tôi hoặc nền tảng lý thuyết của nó, mà đơn giản là vì họ không hiểu số liệu thống kê ra đời như thế nào, số liệu thống kê có ý nghĩa gì hoặc cho rằng số liệu thống kê đã bị cố tình thao túng để đánh lừa họ. Đây chính xác là lý do tại sao chúng tôi đang cố gắng vén bức màn che và xua tan một số sự hấp dẫn và rõ ràng

sự bí ẩn của thống kê ở đây. Để chắc chắn, chúng tôi đã có tình chọn giữ nguyên cách hiển thị thống kê của mình các thủ tục và đầu ra ở mức tối thiểu trong suốt cuốn sách này để cải thiện khả năng đọc của nó. Điều đó nói rằng, mọi phát hiện mà chúng tôi trình bày trong cuốn sách này đều được hỗ trợ bởi ít nhất một phân tích thống kê. 23 Chúng tôi hy vọng rằng, với một chút giải thích, chúng tôi có thể giúp tạo ra nhiều độc giả hiểu biết hơn, những người có khả năng đánh giá phê phán các phát hiện của chúng tôi tốt hơn cho chính họ và những người, khi hoài nghi, có thể thách thức.

22 Trong khi chúng ta đang làm điều đó, chúng ta cũng có thể đứng ra để lại việc y khoa cho các bác sĩ,

tâm lý học đối với các nhà tâm lý học, giảng dạy đối với giáo viên và khoa học khí hậu đối với các nhà khoa học môi trường. 23 Trên thực tế, độc giả tờ mờ có thể liên hệ với chúng tôi nếu họ muốn xem qua.

"under the hood" và xem bất kỳ phân tích thống kê nào được đưa vào cuốn sách này! Thông thường, các nhà khoa học khác muốn chúng tôi "trình bày công trình của mình", nhưng chúng tôi rất vui lòng làm như vậy cho bất kỳ ai muốn tự mình xem!

những phát hiện dựa trên cơ sở thực chất, chứ không phải xuất phát từ sự ngỡ vực chung về số liệu thống kê. Thống kê mô tả –Xu hướng trung tâm Với mục tiêu đã nêu, chúng ta hãy bắt đầu với loại thống kê đơn giản nhất-loại mà hầu hết người đọc có thể quen thuộc-thống kê mô tả. Thống kê mô tả là một cách để cô đọng một loạt dữ liệu thành một bản tóm tắt đơn giản, dễ hiểu. Thống kê phổ biến và trực quan nhất trong số các thống kê này để cập đến xu hướng trung tâm, tức là bản tóm tắt về những gì diễn hình, phổ biến nhất hoặc có khả năng xảy ra nhất trong một mẫu. Một trong những thống kê phổ biến nhất liên quan đến xu hướng trung tâm là giá trị trung bình. Giá trị trung bình hoặc giá trị trung bình cộng được tính toán theo toán học từ dữ liệu, là kết quả của việc cộng tất cả các giá trị và chia cho số giá trị. Giá trị trung bình là một cách khá đơn giản để ước tính giá trị diễn hình trong một nhóm và khá trực quan để hiểu. Ví dụ, nếu tôi nói với bạn rằng một người trung bình trong một căn phòng có 20 đô la trong túi, thì có lẽ bạn sẽ hiểu cơ bản về mức độ chi tiêu (bằng tiền mặt) mà những người trong phòng có. Bạn cũng có thể hiểu rằng chỉ vì một người trung bình có 20 đô la trong túi không có nghĩa là mọi người đều có đúng 20 đô la trong túi; một số người có thể chỉ có 10 đô la, trong khi những người khác có thể có 30 đô la. 24 Trên thực tế, có thể không ai trong phòng có 20 đô la trong túi, và thay vào đó, căn phòng chỉ toàn là những người có 10 đô la trong túi và 30 đô la trong túi. Dù thế nào đi nữa, nếu bạn muốn bán thứ gì đó cho những người trong phòng, thì việc biết được mức chi tiêu trung bình của một người bằng tiền mặt sẽ là thông tin hữu ích. 25.

24 Mặc dù nguyên lý này có tính trực quan trong một ví dụ đơn giản như thế này, mọi người.

thường quên ý tưởng này trong các bối cảnh khác. Nếu, trong khi nói chuyện, tôi nói rằng furry trung bình ở độ tuổi từ đầu đến giữa 20, thì một phản ứng khá phổ biến là một furry lớn tuổi hơn sẽ lập luận rằng họ già hơn nhiều so với độ tuổi này. Xu hướng này có thể cung cấp sự ngỡ vực của một số người đối với số liệu thống kê, cảm thấy rằng điểm trung bình không phản ánh trải nghiệm của riêng họ và do đó, phải cố gắng che đậy hoặc phủ nhận trải nghiệm của họ.

Chắc chắn, thống kê về xu hướng trung tâm, theo thiết kế, chỉ nói về những trải nghiệm chung và không thể hiện đầy đủ các phản ứng. Tuy nhiên, vấn đề không nằm ở cách tính toán thống kê, cũng không phải là không đúng khi cho rằng giá trị trung bình đại diện cho xu hướng trung tâm của nhóm. Thay vào đó, vấn đề của người hoài nghi có thể nằm ở mong muốn nhìn thấy đầy đủ các phản ứng, điều này hoàn toàn có thể bảo vệ được, đặc biệt là khi nói đến việc bỏ qua các nhóm thiểu số chưa được đại diện. Điều này chỉ nhấn mạnh tầm quan trọng của việc có thể lên tiếng chính xác về nguồn gốc mối quan tâm của một người, để tránh lỗi sai hướng. 25 Tất nhiên, trong các bối cảnh khác, bạn có thể không hề quan tâm đến xu hướng trung tâm.

Ví dụ, khi kết hợp với chú thích trước, bạn có thể quan tâm hơn.

Khi nói đến việc tóm tắt xu hướng trung tâm, trung bình không phải là cách duy nhất để tính toán. Các số liệu thống kê khác tương tự mô tả xu hướng trung tâm, mặc dù theo những cách hơi khác nhau. Ví dụ, chế độ đếm giá trị phổ biến nhất trong một nhóm. Ví dụ, nếu hầu hết mọi người có 20 đô la trong túi, với một số người có 10 đô la và một số lượng tương đương có 30 đô la trong túi, chúng ta có thể nói rằng giá trị chế độ cũng là 20 đô la, giống như giá trị trung bình. Nhưng người ta cũng có thể tưởng tượng ra các tập dữ liệu khác trong đó một vài giá trị cực cao hoặc cực thấp kéo điểm trung bình lên, khiến điểm trung bình kém hữu ích hơn. Ví dụ, nếu mọi người trong phòng đều có 20 đô la trong túi, nhưng một người trong phòng có 50.000 đô la trong túi, thì số tiền tiêu vặt trung bình trong phòng sẽ cao hơn nhiều so với 20 đô la—có lẽ gần 1000 đô la. Tuy nhiên, với tư cách là một nhà cung cấp, có lẽ sẽ hữu ích hơn nếu bạn biết rằng hầu hết mọi người trong

phòng chỉ có khoảng 20 đô la, cho phép bạn điều chỉnh giá tốt hơn hoặc dự trữ hàng hóa trong phạm vi 20 đô la một cách phù hợp hơn trong cửa hàng của bạn. Một giải pháp thay thế khác là xem xét giá trị trung bình của một nhóm—tức là giá trị “trung bình” của nhóm. Nếu bạn có thể tưởng tượng xếp hàng tất cả các giá trị từ nhỏ nhất đến lớn nhất, thì điểm trung bình sẽ là điểm nằm ngay giữa hàng. Ví dụ, nếu có 5 người trong phòng, số tiền của người có số tiền cao thứ 3 (điểm trung bình từ 1 đến 5) sẽ là điểm trung bình. Trung bình là một cách khác để đánh giá

xu hướng trung tâm của một nhóm theo cách miễn nhiễm với các giá trị cực cao hoặc cực thấp. Quay lại ví dụ trước của chúng ta, sẽ không quan trọng nếu người có nhiều tiền nhất trong phòng có 50.000 đô la hay 50.000 đô la trong túi, người có nhiều tiền thứ 3 sẽ vẫn như vậy. Vì lý do này, điểm trung vị và điểm mốt đôi khi được sử dụng để mô tả xu hướng trung tâm của một tập dữ liệu khi có các giá trị cực cao hoặc cực thấp như một cách đại diện hơn để thể hiện trạng thái của một người điển hình trong mẫu. Thống kê mô tả—Phương sai Cho đến nay, chúng ta đã nói về thống kê xu hướng trung tâm. Đây là, cho đến nay, các thống kê mà hầu hết những người không chuyên sẽ quen thuộc. Rốt cuộc, chúng đại diện cho các loại thống kê mà hầu hết mọi người quan tâm: Thu nhập trung bình của một người tại nơi làm việc của bạn là bao nhiêu? Hầu hết mọi người đã bỏ phiếu cho ứng cử viên nào? Chiều cao trung bình của một vận động viên NBA là bao nhiêu? Tuy nhiên, có những chiều quan trọng khác cần xem xét khi xem xét một tập dữ liệu. Đó là với.

trong phạm vi đầy đủ số tiền có sẵn trong túi của mọi người. Đối với một câu hỏi nghiên cứu như vậy, chúng ta có thể nói rằng thước đo xu hướng trung tâm không thực sự hữu ích. Đó không phải là một số liệu thống kê tệ hay một số liệu thống kê sai, chỉ là nó không phải là số liệu thống kê phù hợp nhất để trả lời câu hỏi cụ thể mà bạn quan tâm.

Ví dụ, trong một căn phòng mà trung bình một người có 20 đô la, mọi người trong phòng đều có đúng 20 đô la trong túi hay có sự khác biệt về số tiền mỗi người có? Nếu có, thì sự khác biệt này lớn đến mức nào? Ví dụ, có thể hữu ích khi biết số tiền trong túi của mọi người

thay đổi từ \$15-\$25 hoặc thay đổi từ \$0-\$40. Những gì chúng tôi đang mô tả ở đây là phương sai: số lượng điểm khác nhau xung quanh xu hướng trung tâm. Trong một mẫu có phương sai tuyệt đối là 0, mọi người sẽ có cùng một điểm chính xác. Khi phương sai tăng lên, khoảng cách giữa điểm số và xu hướng trung tâm cũng tăng theo. Với phương sai lớn hơn, chúng tôi mong đợi mọi người khác biệt nhiều hơn so với điểm trung bình và khác biệt so với nó nhiều hơn. Trên thực tế, chúng tôi thậm chí có thể tính toán số lượng trung bình mà một người bình thường khác biệt so với điểm trung bình, một giá trị được gọi là độ lệch chuẩn.

26 Ví dụ, nếu số tiền trung bình trong túi của những người trong một căn phòng là 20 đô la với độ lệch chuẩn là 1 đô la, chúng ta có thể nói rằng một người trung bình khác với 20 đô la khoảng 1 đô la. Nếu chúng ta so sánh điều này với một căn phòng có số tiền trung bình là 20 đô la và độ lệch chuẩn là 10 đô la, chúng ta có thể nói rằng những người ở phòng thứ hai có nhiều khả năng có 10 đô la hoặc 30 đô la trong túi hơn những người ở phòng thứ nhất. Một cách diễn đạt khác là cả hai phòng đều có số tiền trung bình là 20 đô la cho mỗi người, nhưng phòng thứ hai “nhiều” hơn ở chỗ điểm số của mọi người thay đổi nhiều hơn xung quanh xu hướng trung tâm đó. Thống kê suy luận—Kiểm định t Đến thời điểm này, chúng ta đã thấy cách chúng ta có thể sử dụng thống kê mô tả để tóm tắt hình dạng chung của một tập dữ liệu. Ví dụ, mà không cần nhìn vào một bảng tính đầy số liệu, bạn biết rằng có nhiều tiền hơn trong một căn phòng có số tiền trung bình cho mỗi người là 50 đô la so với một căn phòng

với số tiền trung bình cho mỗi người là 10 đô la. Bạn cũng biết rằng bạn có thể sẽ ước tính gần hơn số tiền trong túi của một người nhất định trong một căn phòng có độ lệch chuẩn là 1 đô la so với trong một căn phòng có độ lệch chuẩn là 5 đô la. Áp dụng vào thế giới thực, chúng ta có thể sử dụng các biện pháp như thế này để dự đoán tiêu bang nào có nhiều khả năng bỏ phiếu cho một đảng chính trị này hay đảng khác (hoặc sẽ là một sự lựa chọn không chắc chắn) và để biết nhà hàng nào có khả năng mang lại trải nghiệm ăn uống tốt hơn (ví dụ, dựa trên xếp hạng trực tuyến). Và, nếu chúng ta chỉ sử dụng số liệu thống kê để mô tả ngắn gọn các hiện tượng trong thế giới xung quanh chúng ta, thì điều đó sẽ rất hữu ích. Tuy nhiên, chúng ta cũng có thể sử dụng các số liệu thống kê này theo cách mạnh mẽ hơn nhiều. Sử dụng một loại số liệu thống kê được gọi là số liệu thống kê suy luận, chúng ta có thể đi xa hơn việc chỉ mô tả một.

26 Nó phức tạp hơn thế một chút, nhưng với mục đích hiện tại, điều này có nghĩa là.

chỉ qua!

tập dữ liệu và bắt đầu trả lời những câu hỏi phức tạp hơn về nó. Ví dụ, thống kê mô tả thường chỉ xem xét một biến duy nhất tại một thời điểm (ví dụ: độ tuổi), vì vậy chúng khả hạn chế về các loại câu hỏi mà chúng ta có thể hỏi (ví dụ: độ tuổi trung bình của furry là bao nhiêu?) Nhưng còn những câu hỏi liên quan đến mối liên hệ giữa hai hoặc nhiều biến thì sao? Ví dụ, giả sử chúng ta muốn trả lời câu hỏi "ai giỏi khoa học hơn, người hâm mộ anime hay người hâm mộ thể thao?" Đây là một câu hỏi liên quan đến hai biến: kỹ năng khoa học của một người và nhóm người hâm mộ mà người đó thuộc về. Bằng cách liên quan đến nhiều hơn một biến, câu hỏi trở nên thú vị hơn nhiều nhưng phức tạp hơn để trả lời. Một cách để kiểm tra điều này là lấy một mẫu người hâm mộ anime và một mẫu người hâm mộ thể thao, đưa cho họ một bài kiểm tra khoa học và xem nhóm nào thể hiện tốt hơn. Khá đơn giản, phải không? Giả sử chúng ta đã làm điều đó: chúng ta lấy 5 người hâm mộ anime và 5 người hâm mộ thể thao, đưa cho họ một bài kiểm tra khoa học và thấy rằng người hâm mộ anime đạt điểm trung bình là 70% và người hâm mộ thể thao đạt điểm trung bình là 60%. Chúng ta sẽ kết luận gì từ điều này? Thoạt nhìn, câu trả lời có vẻ khá rõ ràng: người hâm mộ anime có vẻ giỏi khoa học hơn, vì điểm trung bình của họ cao hơn người hâm mộ thể thao. Nhưng hãy nhớ rằng, câu hỏi của chúng ta không phải là "ai giỏi khoa học hơn, một mẫu người hâm mộ anime hay một mẫu người hâm mộ thể thao" – chúng ta muốn đưa ra tuyên bố về tất cả người hâm mộ anime và tất cả người hâm mộ thể thao. Như chúng ta sẽ thảo luận trong phần sau của chương này, chúng ta gần như không thể đo lường tất cả người hâm mộ anime và tất cả người hâm mộ thể thao. Do đó, chúng ta bị mắc kẹt khi cố gắng đưa ra kết luận về nhóm nào thông minh hơn chỉ dựa trên hai mẫu này. Tuy nhiên, bạn có thể lập luận rằng, các mẫu của chúng tôi dường như cho thấy người hâm mộ anime thông minh hơn, vậy vấn đề là gì? Vâng, nếu chúng ta lấy một mẫu ngẫu nhiên khác gồm 5 người hâm mộ anime và một mẫu khác gồm 5 người hâm mộ thể thao thì sao? Chúng ta có mong đợi người hâm mộ anime sẽ lại chiến thắng không, hay người hâm mộ thể thao có thể chiến thắng vào lần tới? Hãy tưởng tượng một tập dữ liệu khả thi, lần này có thông tin phuơng sai ngoài xu hướng trung tâm. Ví dụ, hãy tưởng tượng rằng điểm số của người hâm mộ anime trông như thế này (70%, 68%, 69%, 71% và 72%) và điểm số của người hâm mộ thể thao trông như thế này (60%, 58%, 62%, 61%, 59%). Điều này gợi ý điều gì? Vâng, chúng ta có thể thấy rằng người hâm mộ anime đạt điểm trung bình là 70% và mọi người hâm mộ anime trong mẫu của chúng tôi đều đạt điểm khá gần với con số đó. Chúng ta cũng có thể thấy rằng người hâm mộ thể thao đạt điểm trung bình là 60% và mọi người hâm mộ thể thao đều đạt điểm khá gần với con số đó. Vì vậy, nếu chúng ta lấy thêm 5 người hâm mộ anime và 5 người hâm mộ thể thao khác, chúng ta có thể mong đợi điều gì? Vâng, xét đến mức độ biến thiên ít ỏi mà chúng tôi tìm thấy trong điểm số, chúng ta có thể mong đợi một nhóm người hâm mộ anime k

đạt điểm khá gần 70% và một nhóm người hâm mộ thể thao khác đạt điểm khá gần 60%, vì không có có vẻ như có nhiều sự thay đổi trong điểm số của họ ở đây. Vậy giờ, hãy tưởng tượng một tập dữ liệu khác. Lần này, điểm số của người hâm mộ anime trông như thế này (70%, 95%, 45%, 100%, 40%) và điểm số của người hâm mộ thể thao trông như thế này (60%, 100%, 20%, 90%, 30%). Điểm trung bình giống với tập dữ liệu trước: điểm trung bình là 70% đối với người hâm mộ anime và 60% đối với người hâm mộ thể thao. Nhưng nếu chúng ta lấy 5 người hâm mộ anime mới và 5 người hâm mộ thể thao mới, bạn có mong đợi điểm trung bình sẽ giữ nguyên không? Có lẽ là không. Với quá nhiều sự thay đổi trong các điểm số này, có mọi lý do để tin rằng nhóm người hâm mộ anime tiếp theo của chúng ta có thể bao gồm một số người

những người thất bại, trong khi nhóm người hâm mộ thè thao tiếp theo có thể bao gồm rất nhiều người thực sự làm tốt. Nói cách khác, câu hỏi của chúng tôi về nhóm nào giỏi khoa học hơn là cái nhìn đầu tiên: không đủ để chỉ so sánh điểm trung bình của hai nhóm và xem nhóm nào cao hơn. Chúng tôi cũng cần xem xét thông tin về sự thay đổi của điểm số nhóm để xem liệu chúng tôi có thể mong đợi kết quả tương tự nếu chúng tôi chạy lại nghiên cứu hay không, hoặc liệu chúng tôi có mong đợi một kết quả khác vào lần tới hay không. Về bản chất, đây là logic đãng sau một loại kiểm tra thống kê được gọi là kiểm tra t: so sánh mức độ chênh lệch lớn giữa mức trung bình của hai nhóm so với mức độ biến động trong hai nhóm. Nếu có sự chênh lệch lớn giữa mức trung bình của các nhóm và nếu có tương đối ít biến động trong điểm số của mỗi nhóm, chúng tôi có thể kết luận rằng, đúng, điểm số của một nhóm cao hơn đáng kể về mặt thống kê so với nhóm kia, nghĩa là chúng tôi mong đợi sẽ tìm thấy sự khác biệt nhiều lần nếu chúng tôi

để tiếp tục lấy mẫu từ những quần thể đó. 27 Đây là logic cơ bản tương tự đãng sau nhiều so sánh nhóm trong cuốn sách này (ví dụ, so sánh người thích thú vật với người hâm mộ anime), và khi chúng tôi khẳng định rằng một nhóm có điểm cao hơn nhóm khác, chúng tôi thường dựa trên logic này. 28.

27 Tất nhiên, bài kiểm tra này còn nhiều nội dung khác nữa, nhưng đây là logic cơ bản của bài kiểm tra.

Để một điều gì đó được coi là có ý nghĩa thống kê, các nhà khoa học phải chứng minh rằng sự khác biệt giữa các nhóm lớn như vậy với phương sai thấp như vậy chỉ có thể xảy ra do ngẫu nhiên 5% thời gian hoặc ít hơn, đó là nơi bạn có thể đã nghe thấy biểu thức "p 3.0.CO;2-F Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2013). Sự tham gia giải trí sâu hơn như một nguồn lực đối phó trong bối cảnh giải trí bị kỳ thị. Giải trí/Loisir, 37 (2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Mohr, JJ, & Kendra, MS (2011). Sửa đổi và mở rộng thước đo đa chiều về bản dạng thiếu số tình dục: Thang đo bản dạng đồng tính nữ, đồng tính nam và song tính. Tạp chí Tâm lý học tư vấn, 58 (2), 234-245. <https://doi.org/10.1037/a0022858> Obst, P., Zinkiewicz, L., & Smith, SG (2002a). Cảm giác cộng đồng trong cộng đồng người hâm mộ khoa học viễn tưởng, phần 1:

Hiểu về ý thức cộng đồng trong một cộng đồng quốc tế cùng quan tâm. Tạp chí Tâm lý học Cộng đồng, 30 (1), 87-103. <https://doi.org/10.1002/jcop.1052> Obst, P., Zinkiewicz, L., & Smith, SG (2002b). Ý thức cộng đồng trong cộng đồng khoa học viễn tưởng, phần 2: So sánh ý thức cộng đồng của nhóm hàng xóm và nhóm lợi ích. Tạp chí Tâm lý học Cộng đồng, 30 (1), 105-117. <https://doi.org/10.1002/jcop.1053> Pepitone, A. (1981). Bài học từ lịch sử tâm lý học xã hội.

Nhà tâm lý học người Mỹ, 36 (9), 972-985. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.36.9.972> Plante, CN, Reysen, S., Brooks, TR, & Chadborn, D. (2021). CAPE: Một mô hình đa chiều về sở thích của người hâm mộ. Nhóm nghiên cứu mô hình CAPE.

Plante, CN, Reysen, S., Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2020). 'Get out of my fandom newbie': Một nghiên cứu liên fandom về chủ nghĩa tinh hoa và sự kiểm soát ở người hâm mộ. Tạp chí nghiên cứu Fandom, 8 (2), 123-146. <https://doi.org/10.1386/jfs.00013.1> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2016). Furscience! Tóm tắt năm năm nghiên cứu từ Tổ chức Nhân hình học quốc tế

Dự án nghiên cứu. Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). Sự tương tác của các đặc điểm xã hội-cấu trúc dự đoán sự che giấu danh tính và lòng tự trọng ở các thành viên nhóm thiểu số bị kỳ thị. Tâm lý học hiện tại, 33 (1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Snider, JS, Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015). 'Hơn cả về bè ngoài': Chủ nghĩa bản chất sinh học để ứng phó với mối đe dọa về tính khác biệt trong cộng đồng người hâm mộ bị kỳ thị.

Tạp chí Tâm lý xã hội Anh, 54 (2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079> Platow, MJ,

Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutchu, A. (1999).

sự đóng góp của bản sắc xã hội của người hâm mộ thè thao vào việc tạo ra hành vi thân thiện. Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành, 3 (2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Postmes, T., Haslam, SA, & Jans, L. (2013). Một thước đo một mục về nhận dạng xã hội: Độ tin cậy, tính hợp lệ và tiện ích. Tạp chí Tâm lý xã hội Anh, 52 (4), 597-617. <https://doi.org/10.1111/bjso.12006>

- Reyzen, S., & Branscombe, NR (2010). Fanship và fandom: So sánh giữa người hâm mộ thể thao và người hâm mộ không phải thể thao. *Tạp chí Hành vi Thể thao*, 33 (2), 176-193. Reyzen, S., Katzarska-Miller, I., Nesbit, S.
- M., & Pierce, L. (2013). Xác nhận thêm về biện pháp nhận dạng xã hội một mục duy nhất. *Tạp chí Tâm lý xã hội Châu Âu*, 43 (6), 463-470. <https://doi.org/10.1002/ejsp.1973>
- N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015). Sự thiên vị trong nhóm và sự chiêu rọi trong nhóm trong cộng đồng người hâm mộ furry. *Tạp chí Nghiên cứu Tâm lý Quốc tế*, 7 (4), 49-58. <http://dx.doi.org/10.5539/ijps.v7n4p49>
- Reyzen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2018). Ký ức của người hâm mộ và không phải người hâm mộ về khuôn mặt trong nghệ thuật và trang phục liên quan đến fandom. *Tạp chí Nhận thức và Văn hóa*, 18 (1-2), 224-229. <https://doi.org/10.1163/15685373-12340024>.
- Reyzen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). Được chuyển đến một thế giới khác: Tâm lý của người hâm mộ anime. Dự án nghiên cứu anime quốc tế. Reyzen, S., & Shaw, J. (2016). Người hâm mộ thể thao là người hâm mộ mặc định: Tại sao người hâm mộ không phải thể thao lại bị kỳ thị. *The Phoenix Papers*, 2 (2), 234-252. Roberts, SE, Plante, CN, Reyzen, S., & Gerbasi, KC (2016). Không phải tất cả những tưởng tượng đều được tạo ra bằng nhau: Nhận thức của người hâm mộ thể thao giả tưởng về người hâm mộ furry, bronies và anime. *The Phoenix Papers*, 2 (1), 40-60. Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reyzen, S. (2015). Bản sắc anthrozoomorphic: Mối liên hệ giữa các thành viên fandom Furry với động vật không phải con người. *Anthrozoös*, 28 (4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993>
- Sherif, M. (1966). Xung đột và hợp tác nhóm: Tâm lý xã hội của họ. Routledge & Kegan Paul.
- Sherif, M., Harvey, OJ, White, BJ, Hood, WR, & Sherif, CW (1961). Xung đột giữa các nhóm và hợp tác: Thí nghiệm hang động Robbers. Đại học Oklahoma. Tajfel, H., & Turner, JC (1979). Một lý thuyết tích hợp về xung đột giữa các nhóm.
- Trong W. Austin & S. Worchsel (Biên tập viên), *Tâm lý xã hội của các mối quan hệ giữa các nhóm* (trang 33-47).
- Brooks/Cole. Turner, JC, Hogg, MA, Oakes, PJ, Reicher, SD, & Wetherell, M. (1987).
- Tái khám phá nhóm xã hội: Một lý thuyết tự phân loại. Blackwell. Vallerand, RJ, Blanchard, C., Mageau, GA, Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les dam mê de l'âme: Về đam mê ám ảnh và hài hòa. *Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội*, 85 (4), 756-767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>
- Yoshida, M., Heere, B., & Gordon, B. (2015). Dự đoán lòng trung thành về hành vi thông qua cộng đồng: Tại sao người hâm mộ khác quan trọng hơn ý định của chúng ta, sự hài lòng của chúng ta và bản thân đội bóng. *Tạp chí Quản lý Thể thao*, 29 (3), 318-333. <https://doi.org/10.1123/jsm.2013-0306>.

Chương 7.

Fursonas: Cận cảnh và Fursonal.

Courtney "Nuka" Plante 1.

Bất cứ khi nào tôi tham dự một hội nghị tâm lý học, tôi thấy mình lạc lõng giữa một biển đông nghiệp ăn mặc chuyên nghiệp. Tất cả chúng tôi đều đeo thẻ tên có in nổi bật tên của mình, trường đại học nơi chúng tôi làm việc và chức danh hoặc cấp bậc hiện tại của mình (ví dụ: phó giáo sư, nghiên cứu sinh tiến sĩ). Bất cứ khi nào tôi tham dự một hội nghị về thú cưng, tôi không thể nhận thấy một vài điểm tương đồng với trải nghiệm này: tất cả những người tham dự đều đeo phù hiệu hội nghị ghi rõ chức danh hoặc cấp bậc của họ (ví dụ: nhà tài trợ, đại lý) cùng với tên của họ và trong một số trường hợp, thông tin khác về họ (ví dụ: quốc gia xuất xứ). Tuy nhiên, sự khác biệt bắt đầu xuất hiện không lâu sau đó. Một điều nữa là mặc dù có tên trên phù hiệu tại cả hai sự kiện, nhưng những cái tên tại hội nghị về thú cưng hiếm khi là tên hợp pháp (ví dụ: "Nuka", "Tiến sĩ Shazzy"). Một điểm khác biệt nữa là phù hiệu lớn hơn, nổi bật hơn thường được tìm thấy bên cạnh phù hiệu hội nghị chính thức, phù hiệu có hình nhân vật động vật giống người. Nhân vật có thể hoặc không chia sẻ các đặc điểm với người tham dự (ví dụ, kiểu tóc, kính, phong cách ăn mặc tương tự), nhưng gần như chắc chắn sẽ là duy nhất, ngay cả khi giữa một biển các nhân vật động vật nhân hình khác. Trong chương này, chúng ta tập trung sự chú ý của mình vào các nhân vật động vật nhân hình này, còn được gọi là fursonas-tên, hình ảnh và nhân vật mà một furry sử dụng để đại diện cho chính họ trong không gian furry thực tế và trực tuyến. Như chúng ta sẽ thấy, ngoại hình

và ý nghĩa ẩn chứa trong những ký tự này cũng đa dạng và riêng biệt như dấu vân tay của chủ nhân chúng.

Fursona là gì? Trước khi đi sâu vào chi tiết cụ thể của fursona và vai trò không thể thiếu của chúng trong văn hóa furry, trước tiên chúng ta nên dành chút thời gian để định nghĩa ý nghĩa của thuật ngữ fursona. Fursona có phải là sự tự thể hiện trong không gian furry hay là một nhân vật đang được nhập vai? Đó có phải là một bản thể lý tưởng được hiện thân trong thế giới thực hay là một cơ hội để thỏa mãn bản năng đen tối, cơ bản hơn của một người? Đó có phải là tất cả những điều này hay không có điều nào ở trên? Hóa ra, giống như định nghĩa về furry (xem Chương 5), không có một, định nghĩa thống nhất về fursona là gì. Tốt nhất, chúng ta có thể nói rằng fursona có xu hướng có các đặc điểm giống động vật (hoặc, trong một số trường hợp, là động vật hoang dã) và có tên gọi gắn liền với chúng. Tuy nhiên, ngoài những đặc điểm được thống nhất chung này, sự đồng thuận nhanh chóng bị phá vỡ.

1 Chúng tôi muốn cảm ơn Tiến sĩ Hazel (Bobbi) Ali Zaman đã đóng góp ý kiến cho chương này và.

vì những cuộc thảo luận sâu sắc mà chúng ta đã có về chủ đề này!

Bảng 7.1. Các chủ đề chung được trích xuất từ một câu hỏi mở yêu cầu người trả lời mô tả bản chất của fursona của họ và bất kỳ chức năng nào mà nó thực hiện. Một số câu trả lời có thể được phân loại thành nhiều chủ đề. Chủ đề % câu trả lời Đại diện / Thể hiện tôi 49,4% Một hình đại diện, linh vật hoặc ID trực tuyến 21,7% Phiên bản lý tưởng của tôi 21,2% Một cách để tương tác / kết nối với Fandom 16,9% Phản ánh một số đặc điểm tính cách cụ thể / nhất định 14,8% Tập trung vào sự sáng tạo, tưởng tượng hoặc nghệ thuật 12,9% Tôi "thực" hoặc "xác thực" 8,0% Một bản ngã khác, một bản ngã khác 7,7% Một phương tiện để đối phó hoặc tự cải thiện 7,2% Cho phép tôi trở thành thứ mà tôi không thể / không nên trở thành 6,4%.

Để minh họa cho quan điểm này, chúng tôi đã yêu cầu gần 1.700 người tham gia nghiên cứu năm 2021 giải thích theo cách mở về fursona của họ và liệu nó có thực hiện bất kỳ chức năng cụ thể nào không. Chúng tôi đọc từng phản hồi, sau đó trích xuất, mã hóa và sắp xếp các chủ đề xuất hiện thường xuyên nhất. Kết quả là có 24 loại phản hồi khác nhau, trong đó mười loại phổ biến nhất được hiển thị trong Bảng 7.1. Đáng chú ý là không có một chủ đề nào được hơn một nửa số furry tán thành. Hay nói cách khác, không có định nghĩa duy nhất nào về fursona là gì hoặc làm gì được phần lớn furry tự phát đưa ra. 2 Thay vào đó, kết quả cho thấy fursona là rất nhiều thứ khác nhau đối với nhiều furry khác nhau. Tất nhiên, bất cứ khi nào bạn cố gắng nhóm hoặc kết hợp các phản hồi thành các loại, bạn chắc chắn sẽ mất đi một số sắc thái quan trọng trong các phản hồi đó.

3 Để giảm thiểu vấn đề này và tránh áp đặt cách diễn giải của chúng tôi lên người tham gia, chúng tôi xin trích dẫn một số câu nói tiêu biểu của chính người trả lời cho từng chủ đề trong Bảng 7.1.

2 Tất nhiên, điều này không có nghĩa là hầu hết những người yêu thích thú vật sẽ không đồng ý với một số điều này.

các khái niệm nếu họ đọc chúng trên một trang. Nhưng có thể hữu ích khi xem mọi người tự đưa ra những gì, vì đó là đại diện khá tốt cho những khái niệm hoặc chủ đề nổi bật nhất trong tâm trí của họ. 3 Một ví dụ tuyệt vời về tất cả các sắc thái và "sự lộn xộn" đi kèm với a.

fursona, vui lòng xem Zaman (2023).

Fursona của tôi đại diện hoặc thể hiện tôi.

Chủ đề phổ biến nhất xuất hiện là fursona của một người chính là họ, hoặc ít nhất là sự thể hiện hoặc biểu hiện một khía cạnh nào đó của chính họ. Như đã thấy trong một số trích dẫn sau đây, chủ đề này thường trùng lặp với các chủ đề khác trong danh sách.

"Với tôi, con rồng cũng giống như tôi nhưng không có hình dạng con người."

"Về cơ bản là tôi nhưng rất dễ thương - không có câu chuyện kỳ lạ hay truyền thuyết nào liên quan."

"Đối với tôi, nó chỉ đại diện cho chính tôi, không phải là một nhân vật nào đó mà tôi đang cố gắng đóng. Có thể theo một cách nào đó được lý tưởng hóa" nhưng không đến mức cực đoan."

"Với tôi, fursona của tôi (quan trọng nhất) là sự thể hiện trong tâm trí về tôi, thông thường khi tôi nghĩ về bản thân mình như làm điều gì đó ngoài những tình huống trong thế giới thực, tôi nghĩ về bản thân mình như fursona, ít nhất là về mặt ngoại hình. Điều này không có nghĩa là tôi tin rằng đó là bản ngã bên trong của tôi hay hình dạng thực sự của tôi hay thứ gì đó tương tự, đó chỉ là hình dạng mà tôi tự nhìn nhận hoặc hình dạng mà tôi muốn nghĩ về bản thân mình."

"Anh ấy không tốt hơn tôi, nhưng anh ấy dễ trở thành hơn tôi. Anh ấy cũng có mái tóc đẹp hơn.; Anh ấy chỉ là.. tôi. Anh ấy là tôi nếu tôi là một người nhân hình. Một hình thức khác để thể hiện bản thân; Anh ấy là tính cách mà tôi có khi còn nhỏ mà tôi cảm thấy mình đã chôn vùi hoặc mất liên lạc."

"Tôi đã chọn tạo hình sona của mình như thể nó chính là tôi, chỉ là một chú kangaroo thôi, vì tôi cảm thấy đó là điều mà hầu hết những người thích thú vật đều làm. Nó có nghĩa là hình dung bản thân họ như thể họ là loài động vật yêu thích của họ. Fursona của tôi có cùng tên với tôi, cùng vết sẹo, và tôi thậm chí còn cho anh ấy cùng đại từ, chiêu cao, cẩn nặng và khuynh hướng tình dục với tôi. Như tôi đã nói, nó có nghĩa là tôi, nhưng là một con kangaroo."

"Fusona của tôi, một con rái cá, về cơ bản là sự thể hiện của chính tôi: vui nhộn (tôi hy vọng vậy...), thích đua nghịch, quan tâm, thích bơi lội và dễ bị mất tập trung. Tôi đoán tôi có thể nói rằng nó giống như đứa trẻ bên trong tôi đã xuất hiện để chơi đua dưới hình dạng một con rái cá."

Tất nhiên, fursona của một người không cần phải là đại diện hoàn hảo cho chính họ, và mối quan hệ cũng không cần phải đơn giản hay nhất quán trong mọi bối cảnh:

"Fusona của tôi là cánh cổng và lối thoát sáng tạo cho thế giới furry. Tôi đồng cảm với anh ấy, nhưng đồng thời anh ấy tách biệt với tôi. Tôi vẽ anh ấy theo những cách mà tôi nghĩ đến và bao gồm những điều mà cá nhân tôi có thể tránh xa. Sự hợp nhất giữa tính cách của anh ấy và tính cách của tôi đặc biệt đúng khi tôi

Tôi đang mặc bộ đồ thú và fursona của mình và tôi trở thành một. Tôi chắc chắn nhận thấy sự thay đổi trong hành vi của mình và cách tôi tương tác với mọi người. Fursona của tôi là một phần của tôi và tôi là một phần của nó."

Ở một điểm mà chúng ta sẽ quay lại sau trong cuốn sách này, những người chuyên giỏi thích thú vật có thể thấy việc thể hiện các khía cạnh trong bản dạng giới tính của họ thông qua thú vật của họ đặc biệt hữu ích:

"Một cách để thể hiện bản thân và sự chuyển giới của tôi, vì hươu có những đặc điểm dễ thấy (gạc) giúp biểu thị sự chuyển đổi của tôi."

"Fusona của tôi cho phép tôi tự do thể hiện bản thân và bản dạng giới của mình mà không sợ bị phát hiện hoặc nhầm giới tính. Nó cho phép tôi cảm thấy thoải mái với cơ thể và cách thể hiện của mình."

"Là tôi! Tôi có hai vì tôi là người có giới tính linh hoạt. Tôi có nữ và nam và vì tôi chủ yếu hiện diện và là nữ nên cô ấy là nhân vật chính của tôi. Nhưng fursona của tôi rất giống tôi và là một phần của tôi. Đó cũng là những gì tôi thấy mình như vậy hầu hết thời gian."

Fursona của tôi là Avatar, Linh vật hoặc ID trực tuyến Trong khi những người thích thú ở phần trước có thể coi fursona của họ gắn liền với ý thức về bản thân, những người khác mô tả việc nhìn thấy fursona của họ theo cách chức năng hơn nhiều, như một công cụ có mục đích thực tế khi tương tác với

những người khác đặc biệt là trong không gian trực tuyến. Ví dụ, một số người nhấn mạnh đến tiện ích của việc có một fursona làm bí danh để bảo vệ sự ẩn danh của họ.

"Một hình đại diện để trò chuyện với mọi người và cho phép tôi có được sự ẩn danh."

"Anh ấy là một hình thức thể hiện bản thân với lợi ích của sự ẩn danh. Tôi có thể cởi mở hơn về bản thân mình mà không cần doxing chính mình."

"Bộ đệm cho phép ẩn danh trực tuyến. Tôi có thể là chính mình mà không sợ mọi người có thể tìm ra Tôi Thực sự Là Ai và tấn công tôi vì điều đó. Nó.

cho phép tôi giao lưu ở những nơi mà nếu không thì tôi sẽ không đủ can đảm để làm."

"Anh ấy là cách tôi thể hiện bản thân mình và cũng cho phép tôi có thể thể hiện bản thân một cách an toàn mà không bị ẩn danh."

"Fusona của tôi là linh vật cho sự hiện diện trên internet của tôi. Tôi không cần phải chia sẻ tên thật, khuôn mặt, tuổi tác hoặc giới tính của mình, vì mọi người coi nhân vật đó như tôi. Điều đó giúp tôi an toàn."

"Với tôi, fusona của tôi là một phần mở rộng của chính tôi. Theo nhiều cách, tôi là anh ấy và anh ấy là tôi! Mặc dù theo một số khía cạnh, anh ấy có thể hướng ngoại, hấp dẫn và tự nhiên hơn tôi một chút nhưng về cơ bản, chúng tôi là cùng một sinh vật chỉ khác nhau về lớp da. Anh ấy cũng mang lại cho tôi một số sự ẩn danh trực tuyến khi tôi muốn chia sẻ cảm xúc của mình về những thứ như chính trị và chính phủ để tôi không gặp rắc rối với chủ lao động của mình."

"Fusona của tôi chỉ là một nhân vật mà tôi thích giả vờ. Một mục đích của nó là để thể hiện bản thân theo cách ẩn danh trực tuyến và trong nghệ thuậtâm nhạc. Một lợi ích của việc này là tôi cảm thấy được bảo vệ tốt hơn khỏi những lời chỉ trích đối với bản thân mình như một con người - thay vào đó, nó hướng đến nhân vật này. Nó cũng cho phép tôi thể hiện bản thân theo những cách thông qua một nhân vật tách biệt khỏi bất kỳ khuyết điểm và kinh nghiệm sống nào của riêng tôi. Không phải là tôi cảm thấy điều này cho tôi một cái cớ để cư xử thiếu tôn trọng. Nhưng tôi không tin rằng tôi có một fusona chủ yếu vì tiện ích của nó, tôi chủ yếu chỉ có nó vì tôi muốn có nó."

Đối với những người khác, fusona của họ đóng vai trò như một thương hiệu hoặc logo.

"Anh ấy chủ yếu đóng vai trò đại diện cho tôi trên mạng, như một hình đại diện, như một phần thương hiệu của tôi với tư cách là một nhân vật trực tuyến."

"Tôi có hai 'fusona' - cả hai đều chỉ là tên và biểu tượng nghệ thuật liên quan. Một tập trung vào tài liệu liên quan đến PG, còn lại tập trung vào tài liệu liên quan đến người lớn."

"Tôi nghĩ đó là một cái tên/thương hiệu đôi với tôi. Nó đóng vai trò tương tự như một biệt danh khi tôi giao tiếp với những người thích thú trên internet."

"Nó giúp tôi thể hiện bản thân và là một công cụ hữu ích cho tiếp thị. Khuôn mặt con người trông không hấp dẫn bằng so với linh vật/logo tôi giàn."

Fusona của tôi là phiên bản lý tưởng của tôi.

Thay vì tập trung vào chức năng của fusona, một số furry nhấn mạnh vào hình dạng fusona của họ. Trong những trường hợp như vậy, furry có nhiều khả năng mô tả fusona của họ là hiện thân của một lý tưởng hoặc một bản thân hoàn hảo, đáng mơ ước hơn.

"Anh ấy là tôi, ít nhiều vậy. Đại diện cho tôi trực tuyến và trong fury, và phần nào là tôi như tôi muốn trở thành.

Trẻ hơn, khỏe mạnh hơn, cân đối hơn, ... nhỏ hơn."

"Nó cung cấp một cách hữu hình hơn để tương tác với những khía cạnh của bản thân mà tôi thích và muốn vun đắp nhiều hơn trong cuộc sống hàng ngày. Nó đại diện cho khía cạnh tử tế, tò mò, vui vẻ, ngô ngǎn, tự phát, yêu thiên nhiên (và thường hỗn loạn) của tôi."

"Anh ấy chính là hình mẫu mà tôi muốn trở thành. Mạnh mẽ và tự tin."

" là người hoàn hảo trong mắt tôi. Cô ấy là thần thánh, kiêu hãnh và mạnh mẽ, có khả năng tận dụng tối đa tài năng và kinh nghiệm độc đáo của mình. Cô ấy tự tin, chu đáo và có năng lực. Đây là những điều tôi mong muốn ở bản thân, nhưng tôi nhận ra rằng tôi không bao giờ có thể hoàn hảo như vậy."

Như trích dẫn cuối cùng gợi ý, đối với một số người, việc mô tả tính cách của họ là lý tưởng cũng bao hàm sự tương phản rõ ràng giữa tính cách của họ với những khía cạnh ít mong muốn hơn của chính họ.

"Nó đóng vai trò như một tôi lý tưởng, một tôi đã nỗ lực hết mình để hoàn thành những việc mà trước đây tôi quá lười biếng hoặc hèn nhát để có gắng làm, đồng thời phản ánh tính cách của tôi tại bất kỳ thời điểm nào."

"Fursona về cơ bản là chính tôi với một vài cải thiện ở những khía cạnh mà tôi cảm thấy còn thiếu sót như kỹ năng xã hội".

"Sự hóa thân của bản thân thường có khả năng tốt hơn và ít khuyết điểm hơn."

Nhiều người trả lời cũng cho biết, ngoài việc chỉ đại diện cho một lý tưởng, fursona của họ còn là thứ mà họ đang nỗ lực để trở nên giống hơn.

"Fusona của tôi hoạt động theo hai cách. Thứ nhất, như tôi cho là trường hợp của hầu hết mọi người, fusona của tôi được cho là phản mở rộng của bản thân tôi mà tôi sử dụng như một hình thức thể hiện bản thân. Thứ hai, tuy nhiên, tôi mô phỏng tính cách fusona của tôi theo những thứ tôi muốn thể hiện, trao cho chúng những đặc điểm tôi muốn có, thường là một phương pháp tự hoàn thiện. Ví dụ, hiện tại tôi đang cố gắng rèn luyện kỹ năng tổ chức của mình, vì vậy tôi quyết định rằng fusona của tôi là một cá nhân có tổ chức tốt. Đây giống như một bài tập trực quan hóa."

"Đó là nguồn cảm hứng để phát triển những đặc điểm mà tôi cho là có giá trị trong bản thân mình. Những đặc điểm như tự chủ, khỏe mạnh, tự tin. Đó là phiên bản lý tưởng của bản thân tôi, cho phép tôi trải nghiệm một loại "ảo tưởng về sức mạnh" về những gì tôi có thể trở thành."

"Fusona của tôi là phiên bản lớn hơn, táo bạo hơn, tự tin hơn của chính tôi. Nó cho phép tôi thể hiện mình là một nhân vật tự tin hơn, sôi nổi hơn, mà tôi muốn thể hiện toàn thời gian."

"Fusona của tôi là một con rồng, và mục đích chính của nó là giúp đưa những khía cạnh của bản thân tôi lên hàng đầu và khuếch đại chúng mà tôi thích. Bằng cách hành động như fusona của mình, trong khuôn khổ chuẩn mực xã hội, tôi có thể mang lại sự tự tin và hướng ngoại hơn một chút vào cuộc sống hàng ngày của mình."

"Fusona của tôi là hình ảnh đại diện lý tưởng của chính tôi; tôi sẽ là ai nếu tôi không có giới hạn, cả về mặt thể chất lẫn tinh thần. Vì mục đích đó, tôi khỏe mạnh hơn đáng kể về cả thể chất lẫn tinh thần so với tôi

là trước khi tôi trở thành một người lông lá vì anh ấy đã cho tôi một lý tưởng để hướng tới - điều mà tôi không bao giờ có thể hình dung được nếu tôi nhìn vào chính mình."

"Đó là một bản ngã tưởng tượng khác thường là một tôi tốt hơn một chút. Mặc dù tôi không đặc biệt háo hức biến fursona này trở nên kỳ diệu và mạnh mẽ, nhưng tôi thích nó gần gũi với bản thân mình hơn. Fursona này có công việc mơ ước trong tương lai của tôi là trở thành giáo sư, trí thức, học giả, hiểu biết, nhưng cũng hài hước, dễ thương hoặc khoa trương.

Theo một cách nào đó, nó đã trở thành mục tiêu sống của tôi."

"Mở rộng bản sắc của tôi: theo một số cách là lý tưởng hóa, nhưng chủ yếu là sự phản ánh chân thực về bản thân tôi. Theo một số cách, tôi sử dụng nó như một hình mẫu để hướng dẫn các quyết định của riêng mình (ví dụ, bản ngã khác của tôi tương đối phù hợp, do đó tôi sẽ tập thể dục để phù hợp với nó)".

"Anh ấy là lý tưởng, là ước mơ và là mục tiêu của tôi. Anh ấy là một con vật bình thường, nhưng anh ấy thúc đẩy tôi học tập chăm chỉ để đạt được ước mơ của mình".

Fursona của tôi là cách để tôi tương tác hoặc kết nối với Fandom Sau khi đã thảo luận về furry không chỉ về mặt fanship, mà còn là một fandom (xem Chương 6), không có gì ngạc nhiên khi nhiều furry coi fursona của họ là một cách để tạo điều kiện tương tác với phần còn lại của fandom furry. Có lẽ muốn "làm như người La Mã làm", nhiều furry có thể cảm thấy bắt buộc phải tạo ra fursona khi gia nhập fandom, nhận thấy rằng hầu hết các furry khác đều có fursona (xem phần sau của chương để biết thêm về điều này).

Vì vậy, nhiều furry coi fursona của mình là phương tiện để tạo ra tiếng nói chung với những furry khác.

Tuy nhiên, một số người lại có ý kiến hơi tiêu cực về nhu cầu thực sự phải làm điều này, chỉ ra những cảm giác có thể có về áp lực từ bạn bè do chuẩn mực hoặc kỳ vọng của cộng đồng người hâm mộ rằng những người thích thú vật phải có một thú nhân.

"Một hình đại diện để thể hiện bản thân trong cộng đồng fan. Đó chỉ là phương tiện để hòa nhập và tham gia tốt hơn vào không gian furry, nhưng trước hết và quan trọng nhất, tôi là một con người."

"Đó là một cơ chế để hiện bản thân phù hợp hơn với trải nghiệm của tôi khi là một người khác, chủ yếu là để sử dụng trong không gian xã hội để những người yêu thú và người thú khác có thể hiểu được trải nghiệm này ngay lập tức."

"Đó chỉ là công cụ để những người yêu thú khác biết đến tôi và gọi cho tôi thôi."

"Nó chủ yếu là một hình đại diện. Nó phù hợp với sở thích thẩm mỹ của tôi. Thông qua nó, tôi có thể giao lưu với các nhân vật người khác trong bối cảnh nhất quán có người động vật sinh sống."

"Về lý do tôi sử dụng chúng, tôi cho rằng chúng chỉ phục vụ mục đích chức năng là tạo ra một danh tính thực sự trên internet cho cá nhân tôi, nếu không thì tôi sẽ không tồn tại trong cộng đồng. Đó là một trong số rất ít điều tôi đã làm để tiếp thu 'phong tục và truyền thống' của furries."

"Ở thiề vè cơ bản đó là chìa khóa của tôi để vào fandom. Nếu không, tôi sẽ không được chấp nhận. Nhưng đồng thời cô ấy chỉ là tôi thôi."

"Ngay từ đầu, tôi đã cần một "fursona" đơn giản vì nếu không có nó trong khi tận hưởng những khía cạnh khác của fandom furry thì sẽ có quá nhiều câu hỏi và bình luận mia mai từ các thành viên trong fandom."

Những người khác nhau mạnh rằng fursona của họ giúp họ tương tác với những furry khác bằng cách giảm bớt lo lắng xã hội hoặc sự nhút nhát khi gặp gỡ người mới, có lẽ bằng cách tạo cảm giác xa cách hoặc tách biệt khỏi tình huống đó. 4.

"Cho tôi sự tự tin để vượt qua nỗi sợ sân khấu và biểu diễn trước mọi người. Tôi giải thích với nhiều người rằng đó là cách để mọi người không phán xét bạn vì những khuyết điểm cá nhân của bạn. Nếu bạn biểu diễn hoặc tương tác với một nhóm và bạn vẫn ngã, mắc lỗi thì đó chỉ là một con mèo ngốc nghếch mắc lỗi, không phải là sự chỉ trích gay gắt hơn nếu bạn ở dạng 'Con người'."

"Fusona của tôi là một trang giấy trắng, tôi không mấy hào hứng khi nói chuyện với những người mà tôi chưa từng gặp và có thể sẽ không bao giờ gặp lại."

"Fusona của tôi là một bản sao tự chèn. Sona của tôi là tôi. Tôi cảm thấy thoải mái hơn khi nói chuyện với furries như sona của tôi."

"Nó cho phép tôi chấp nhận những rủi ro (tích cực, xã hội) khi ở cùng những người thích thú vật hơn là ở những bối cảnh khác."

"Không hẳn là fursona, mà là một nhân vật được đặt tên mà tôi sẽ điều khiển. Nó giống một chiếc mặt nạ mà tôi đeo (tương tự như khi tôi đeo mặt nạ để đi làm hoặc thăm gia đình, việc đeo mặt nạ không dành riêng cho furry) mà tôi cảm thấy thoải mái khi đeo và tương tác qua đó."

4 Các nhà nghiên cứu truyền thông từ lâu đã nhận ra tác động của việc tạo khoảng cách xã hội.

làm mất đi sự ức chế của mọi người-tức là khiến họ hành động theo cách mà nếu không thì họ có thể không làm do lo lắng hoặc sợ hậu quả. Điều này chắc chắn đúng trong các tương tác trực tuyến, nơi cảm giác ẩn danh hoặc sự vô hình được cung cấp bằng cách sử dụng bút danh hoặc hành động của một người được coi là không thể theo dõi cho phép mọi người bày tỏ ý kiến hoặc hành xử theo cách cởi mở hơn nhiều so với khi họ gặp mặt trực tiếp (Suler, 2004).

Fursona của tôi phản ánh một số đặc điểm tính cách cụ thể/nhất định Trong khi nhiều furry đã chỉ ra trong phần trước rằng fursona của họ là biểu hiện của chính họ, những người khác lại cung cấp hơn trong việc mô tả một khía cạnh hoặc khía cạnh cụ thể của bản thân mà fursona của họ đại diện. Thay vì là một đại diện toàn diện của chính họ, một số furry tạo ra fursona đại diện cho một khía cạnh của chính họ.

"Fusona của tôi về cơ bản truyền tải tính thẩm mỹ của tôi theo cách phối màu hay còn gọi là tối và u ám. Ngoài ra đã cắt tai để truyền đạt mong muốn không có con/được triệt sản, và sự tử cải có bờm có xuất hiện trong bản chất gợi ý người chuyển giới mà không nhất thiết phải công khai giới tính của mình."

"Tôi có 5. 4 trong số chúng đại diện cho những khía cạnh khác nhau của tôi. Ví dụ, một là lo lắng, kín đáo, vụng về và nhút nhát. Một là thè thoả, mỉa mai, ồn ào và tự phát. Một là vui vẻ, chu đáo, thích ôm và ủng hộ. Cuối cùng trong số 4 là chống đối xã hội, cău kính, tê liệt và chán nản. Fursona thứ 5 của tôi về cơ bản là tất cả những thứ này thành một nhân vật. Cô ấy là fursona chính của tôi và tôi kết nối tính cách/v.v. của cô ấy với tôi."

"Tôi có một vài nhân vật chính, nhưng nhân vật chính của tôi, con rồng của tôi, chính là cảm giác hạnh phúc của tôi. Tôi sử dụng fursona này để mang lại niềm vui cho mọi người, ý nghĩa của chúng là làm cho mọi người hạnh phúc. Đầy màu sắc và tràn đầy sức sống, chắc chắn là một vẻ ngoài từ té để bất kỳ ai cũng có thể tìm đến để được giúp đỡ hoặc tìm bạn bè."

"Tôi có ba fursona, một cho bản năng, một cho bản ngã, một cho siêu ngã." 5.

"Tôi thực sự chỉ làm nhiều hơn một chút so với việc chọn con vật yêu thích của mình với màu sắc yêu thích. Bây giờ tôi nhận ra rằng tôi có thể liên hệ phần nào với tính cách giống mèo."

5 Trong trường hợp bạn chưa bao giờ học khóa tâm lý học nhập môn, các thuật ngữ "id,"

"ego" và "superego" được Sigmund Freud sử dụng để chỉ các khía cạnh khác nhau của bản thân (Freud, 1923; Freud & Jones, 1922). "Id" có thể được coi là đứa trẻ năm tuổi bên trong của một người, biểu hiện của mọi thôi thúc hoặc xung lực (dù không phù hợp) mà họ có thể có. Ngược lại, "superego" đại diện cho cha mẹ là mảng bên trong của một người, sự nội tâm hóa tất cả các quy tắc và luật lệ của xã hội để khiến bạn cảm thấy tội lỗi và xấu hổ vì không sống theo chúng. Cuối cùng, bản ngã có thể được coi là người đánh xe ngựa theo nghĩa bóng, cố gắng cân bằng những ý thích bốc đồng của id với sự nghiêm khắc vô lý của superego.

"Mục đích của nó là nắm bắt một khía cạnh nào đó của tôi và phản ánh nó theo nghĩa nghệ thuật trong các yếu tố kỳ ảo.

Cụ thể hơn, nhân vật của tôi khắc họa hình ảnh anh hùng, người nổi tiếng/diễn viên và hình ảnh ngốc nghếch thường ngày của tôi."

"Fusona cáo của tôi là tính cách tốt bụng của tôi thể hiện sự hào phóng của tôi đối với người khác. Fursona mèo của tôi là tính cách lo lắng với một chút nỗi loạn. Fursona ngựa của tôi là tính cách điềm tĩnh và trung thành của tôi với một chút mỉa mai."

"Fusona của tôi về cơ bản truyền tải tính thẩm mỹ của tôi thông qua tông màu tối và u ám."

"Fusona của tôi là sự mở rộng của tính cách riêng tôi, nhưng không có chứng trầm cảm và lo âu mà tôi thường mắc phải."

Fursona của tôi là trọng tâm hoặc chất xúc tác cho sự sáng tạo, tưởng tượng hoặc nghệ thuật. Một số furry mô tả fursona của họ là một dạng nàng thơ, chất xúc tác cho những hành động tưởng tượng hoặc sáng tạo của chính họ.

"Một phiên bản kỳ ảo và có phần lý tưởng của chính tôi mà tôi đã tạo ra một câu chuyện xung quanh. Tôi thích tưởng tượng anh ấy trong những tình huống khác nhau và tưởng tượng mình là anh ấy."

"Có rất nhiều điều tôi muốn làm trong cuộc sống và tôi thích tưởng tượng các nhân vật của mình trong thế giới mà tôi mơ ước."

"2/3 fursona của tôi là các nhân vật tôi tạo ra cho một dự án minh họa đang thực hiện mà tôi đã dành nhiều năm để thực hiện."

"Là loài đầu tiên và là loài tiên phong của giống loài nguyên bản mà tôi đã dành hết tâm huyết để tạo ra."

"Một phần là khuôn mặt tôi thể hiện với những người khác trong cộng đồng như là đại diện cho chính tôi, và một phần là là phương tiện cho trí tưởng tượng và mơ mộng."

"Fusona của tôi là một nhân vật để vẽ, viết và nhập vai. Về cơ bản, anh ấy là một lối thoát sáng tạo."

"Fusona của tôi là tôi nếu các chủ đề kỳ ảo (ma thuật, động vật biết nói, v.v.) là có thật. Tôi thích tạo ra những câu chuyện về chúng phản ánh cuộc sống thực với các yếu tố kỳ ảo!"

Đối với những furry khác, fursona là phương tiện để trải nghiệm hoặc ủy thác nội dung, một cách để đắm mình vào hoặc trải nghiệm nội dung theo cách khác. Điều này đôi khi có thể song hành với fursona như một nàng thơ hoặc chất xúc tác cho sự sáng tạo, như đã thấy trong một vài trích dẫn cuối cùng.

"Tôi coi Fursona của tôi như một phần của tôi nhưng lại khác biệt. Chức năng chính của cô ấy là phương tiện để tạo ra nghệ thuật với các fursona khác."

"Một sự hiện diện trong các tác phẩm nghệ thuật." 6.

"Linh vật của tôi với tư cách là một người yêu động vật và là một hình ảnh tự chèn vào nghệ thuật lông thú."

"Một nhân vật để thiết kế, xác định và mua tác phẩm nghệ thuật."

"Vừa là linh vật cho tác phẩm nghệ thuật của tôi vừa là thứ mà các nghệ sĩ khác có thể vẽ theo phong cách thú vị."

"Đây là nhân vật giúp tôi sáng tạo nghệ thuật hoặc mua tác phẩm nghệ thuật."

Fursona của tôi chính là tôi thật.

Trong phần trước, chúng ta đã thấy rằng một số người trả lời coi fursona của họ là sự thể hiện hoặc biểu hiện của chính họ. Điều này cho thấy những người trả lời này có ý thức về bản thân mà fursona của họ dựa trên. Ngược lại, những người tham gia trong phần này chỉ ra rằng fursona của họ không phải là sự thể hiện của chính họ, mà đúng hơn là chính họ: một bản ngã đích thực, chân thực hơn. Đối với một số người, "bản ngã" mà họ thể hiện trong cuộc sống hàng ngày là một biểu tượng hoặc mặt tiền, trong khi fursona là chính họ.

"Đó là tôi khi tôi nhìn thấy bản thân thực sự của mình. Chúng tôi giống hệt nhau về giá trị và tính khí. Chỉ là hình thức trực quan chính xác hơn của tôi."

6 Epsy đề cập đến một "ký tự được xuất"—một ký tự được sử dụng làm ký tự thay thế hoặc.

sự miêu tả một nhân vật khác trong một tác phẩm hư cấu.

"Đó là một phần bản sắc của tôi, một phần sâu sắc hơn và gắn bó hơn với tôi, giải thích và thể hiện một phần sâu sắc hơn trong tôi."

"Đó là con người thật của tôi mà không có bộ lọc nào do xã hội áp đặt. Đó là hình ảnh động vật hoạt hình đại diện cho chính tôi mà tôi có thể sử dụng để thể hiện bản thân một cách tự do hơn."

"Đó là những gì tôi sẽ trở thành nếu hình ảnh bên trong của một người có thể biểu hiện. Ngoài ra, không có sự khác biệt nào giữa nó và tôi."

"Fusona của tôi là tôi. Tôi chỉ mặc trang phục khi tôi cởi bộ đồ thú của mình ra."

"Một bản sắc cởi bỏ lớp nạ xã hội để trung thực với người khác."

"Fusona của tôi có ý nghĩa vô cùng lớn đối với tôi. Cô ấy là tôi. Con người thật của tôi. Con người mà tôi coi mình là, nếu không bị mắc kẹt trong phương tiện hiện tại của thực tế."

"Fusona của tôi giống một truesona hơn. Tôi coi cô ấy như chính mình, nhưng là một!"

Nhiều người trả lời trong phần này cũng cho biết họ xác định mình là người therian hoặc otherkin, những nhóm mà chúng ta sẽ thảo luận chi tiết hơn trong Chương 20. Hiện tại, chỉ cần nói rằng những người trả lời này xác định mình là, toàn bộ hoặc một phần, không hoàn toàn là con người và, như vậy, fursona của họ—nếu họ thậm chí chọn sử dụng điều đó

từ ngữ-có thể ít mang tính ẩn dụ hoặc tượng trưng và được mô tả chính xác hơn như là bản chất đích thực của họ.

"Là một therian, tôi có cảm giác mình là một thứ gì đó khác rất khó để hòa giải với cơ thể vật lý của mình. Tôi không biết những cảm giác đó đến từ đâu hoặc tại sao, nhưng tôi không thể thoát khỏi chúng, vì vậy fursona của tôi giúp tôi thể hiện một hình ảnh thay thế của bản thân phù hợp hơn với những cảm giác đó. Nó giống như một sự tự hiện thực hóa, không chỉ về mặt tính cách hay các thuộc tính thỏa mãn mong muốn, mà còn về cả loài nữa."

"Tôi là fursona của tôi, fursona của tôi là tôi. Tôi tự nhận mình là một con sói. Tôi là loài rôis loạn nhân cách/chuyển giới. Đó là cách để thể hiện bản chất thực sự của tôi."

"Tôi tự nhận mình là một con chó therian hơn là một furry, vì vậy tôi sẽ không gọi danh tính chó của mình là 'fursona' vì nó không phải là nhân vật được xây dựng (cũng giống như quốc tịch của tôi không phải là "countrysona"). Dogness chỉ đơn giản là một khía cạnh của tính cách và bản ngã của tôi. Tôi đã cân nhắc việc tạo ra một fursona có chủ đích hơn cho mục đích nhập vai, vui vẻ hoặc các mục đích biểu cảm khác như vậy."

"Tôi là otherkin, vì vậy fursona của tôi không chỉ là một sona, mà là con người thật của tôi. Tôi là một chakat bị kẹt trong cơ thể con người, và fursona của tôi là con người thật mà tôi thấy mình là."

"Fusona của tôi cũng là danh tính otherkin của tôi. Tôi luôn nghĩ và tự coi mình là dạng sinh vật này, thậm chí trước khi tôi biết đến fandom furry hay otherkin."

"Cơ thể con người chính là mặt tiền."

Fursona của tôi là một bản ngã khác hoặc một bản ngã khác.

Trái ngược hoàn toàn với phần trước, một số furry cho biết fursona của họ phần lớn không liên quan đến con người họ. Thay vào đó, sức hấp dẫn của fursona nằm ở khả năng đại diện cho một điều gì đó khác biệt hoặc riêng biệt từ chính họ.

"Một lớp vỏ bọc để che giấu con người thật của tôi."

"Một kiểu tôi khác biệt vì tôi có thể trở thành bất cứ ai tôi muốn."

"Fusona giống như một nhân cách thứ hai hoặc bản ngã khác phản ánh tính cách của họ hoặc hoàn toàn khác với cách họ hành động bình thường vì họ được tự do thể hiện bản thân."

"Ấn giấu con người thật của mình đằng sau một hình hài animal dễ thương."

"Đó là một bản ngã khác. Đó là một tôi khác mà tôi có thể tin tưởng vô hạn."

Fursona của tôi là phương tiện để đối phó hoặc tự hoàn thiện Đối với một số furry, mối quan hệ của họ với fursona không phải là việc xác định bản thân với fursona mà là về chức năng của fursona như một phương tiện để đối phó hoặc xử lý chấn thương hoặc các hoàn cảnh không mong muốn khác trong cuộc sống, thông qua chủ nghĩa thoát ly hoặc như một phương tiện để biến những cuộc đấu tranh đó thành trừu tượng hoặc tượng trưng.

"Một cách để xử lý chấn thương thời thơ ấu bằng cách phản ánh những trải nghiệm của họ với chính tôi nhưng thông qua một tưởng tượng thấu kính. Giúp việc thảo luận trở nên dễ dàng hơn vì nó 'không có thật'."

"Anh ấy là cách tôi thể hiện bản thân mình. Tôi có thể che giấu rất nhiều sự bất an của mình, khi tôi có 'một người khác' để thể hiện trước công chúng. Điều đó có ích. Anh ấy cũng giúp tôi thoát khỏi thế giới khi quá nhiều thứ. Tôi có thể nhắm mắt lại và bước vào thế giới của anh ấy. Những cái ôm ở đó thật dễ chịu."

"Một phiên bản của tôi có thể trở thành bất cứ ai tôi muốn nhưng không thể vì những vấn đề về tâm lý như trầm cảm, OCD và lo âu."

"Tôi có nhiều fursona, tôi vừa đổi nhân vật chính của mình. Tất cả chúng đều có mục đích sử dụng và ý nghĩa cụ thể đối với tôi, nhân vật cũ của tôi được tạo ra với cảm giác nghiêm nghị và đáng sợ. Cô ấy được tạo ra như một cơ chế đối phó do bị ngược đãi và bóc bêu. Nhân vật chính của tôi được nhận nuôi để trở thành nhân vật trùt giận cho những vấn đề của tôi với sự kìm nén cảm xúc, nhưng giờ đây cô ấy giúp tôi học cách tự tin, thể hiện bản thân và chiếm không gian."

"Tôi RP 7 với tư cách là người sói có những khía cạnh của ác quỷ cá nhân của tôi như một cách để đối phó với chúng."

"Fusona là chú chó của tôi, là vỏ bọc tuổi thơ mà tôi có quên đi nhưng vẫn giữ lại để chữa lành và vượt qua chấn thương thời thơ ấu thông qua chúng."

"Sona chính của tôi (một con ngựa kéo) về cơ bản là một góc nhìn bên trong lý tưởng về con người mà tôi muốn trở thành chỉ ở dạng động vật. Tôi đã đấu tranh với lòng tự trọng và chứng lo âu xã hội suốt cuộc đời mình do tuổi thơ bị ngược đãi và OC của tôi giúp tôi thoát khỏi những thứ gò bó phần gây ra chứng trầm cảm và các vấn đề khác trong cuộc sống hàng ngày của tôi mang sống."

Phù hợp với quan điểm đã đề cập trước đó trong chương này, nhiều furry chuyển giới cho biết fursona của họ đã được chứng minh là một cách hiệu quả giúp họ đối phó với cảm giác loạn hình hoặc bối rối về bản dạng giới tính của mình.

"Một nhân vật hư cấu tách biệt giúp giải quyết vấn đề nhầm lẫn giới tính".

7 RP có nghĩa là "nhập vai".

"Fusona đầu tiên của tôi là con người mà tôi mong muốn trở thành, đôi khi tôi giả vờ trở thành nó vì điều đó khiến tôi vui, tôi tưởng tượng mình là fusona của mình và là fusona của mình trong giấc mơ (tôi tin rằng điều đó cũng giúp tôi đối phó với chứng rối loạn nhận dạng giới tính)."

"Fusona của tôi là sự thể hiện của chính tôi và con người tôi muốn trở thành, tuy nhiên chúng cũng đóng vai trò như ngọn hải đăng hy vọng trong một số thời điểm đen tối, và việc có một fursona đã cho phép tôi thể hiện giới tính của mình một cách tự do hơn so với những gì có thể. Fusona của tôi cực kỳ quan trọng đối với tôi."

"Fusona của tôi là cách tôi giải quyết cảm xúc của mình trong quá trình chuyển đổi ..." anh ấy đã thay đổi trước khi tôi thay đổi."

Điều đáng chú ý nữa là một số furry thần kinh khác biệt đã đề cập đến công dụng của fursona của họ trong việc hỗ trợ giao tiếp hoặc đơn giản là để mang lại sự thoải mái.

"Tôi không có fursona, đó là một phần của tôi mà đúng là tôi không thể thể hiện như tôi có thể thể hiện một phong cách quần áo nhất định trên phố. Là một người mắc chứng tự kỷ, những thay đổi về ngoại hình của tôi, dù là quần áo hay ngoại hình của fursona, đều hữu ích để truyền đạt một số tính cách và tâm trạng nhất định. Fusona của tôi là biểu cảm khuôn mặt bổ sung của tôi, ngôn ngữ cơ thể bổ sung của tôi."

"Fusona của tôi là một nhân vật an ủi. Tôi bị tự kỷ nên một số hoạt động và sự vật khó diễn đạt và đây là cách lành mạnh và vui vẻ mà tôi có thể làm. Có thứ gì đó đại diện cho tôi và khía cạnh vui vẻ của tôi thật thoải mái!"

"là sona chính của tôi. Anh ấy đóng vai trò là đại diện cho những suy nghĩ và ý định của tôi so với những gì được thể hiện dưới dạng mèo mó chứng tự kỷ, trầm cảm và lo âu của tôi đôi khi có thể khiến chúng hiện diện. Nói cách khác, anh ấy là tôi mà không có bất kỳ rối loạn tâm thần nào làm mèo mó cảm xúc và ý định thực sự của tôi."

Fursona của tôi cho phép tôi trở thành một thứ mà tôi không thể trở thành Trong hạng mục cuối cùng này, fury mô tả fursona của họ như một hình thức thỏa mãn mong muốn, có thể trở thành một thứ gì đó hoặc làm những điều không thể trong cuộc sống hàng ngày của họ. Đôi với một số người, điều này tượng trưng cho sự thanh lọc khi có một.

lối thoát cho hành vi có thể bị coi là không phù hợp hoặc bất thường (ví dụ, đối với một người ở độ tuổi của họ hoặc đơn giản là vi phạm chuẩn mực xã hội) trong thực tế.

"Anh ấy cho phép tôi nói ra mọi điều trong đầu mà tôi cảm thấy không thoải mái khi nói ra."

"Trình bày/bày tỏ/giải phóng ham muốn thông trị vốn chắc chắn là vô lý/có hại/không thể thực hiện được trong cuộc sống thực."

"Anh ấy là tôi, anh ấy là đại diện của tôi. Tôi có thể khám phá và thể hiện những điều và ý tưởng với anh ấy mà không thể có trong cuộc sống thực của tôi. Vì vậy, anh ấy gần như là sự kết hợp vững chắc giữa tôi và những tưởng tượng của tôi. Tôi sẽ không làm mọi thứ tôi để anh ấy làm."

"Fusona của tôi là cái bóng của tâm hồn tôi, là mọi phần tính cách của tôi mà tôi thường giấu kín để có thể được những người bình thường chấp nhận về mặt xã hội."

"Fusona của tôi cho phép tôi thể hiện bản dạng giới tính của mình (là nam giới) một cách tự do hơn, cũng như bản chất thực sự của tôi tính cách không được coi là mong muốn trong xã hội chính thống. Fursona của tôi khép kín, đôi khi kỳ quặc và không biết gì về mặt xã hội, và hầu như không nói, trong khi tôi được kỳ vọng có kỹ năng giao tiếp tốt (mặc dù tôi bị tự kỷ) để tồn tại trong thế giới này."

"Một cách để giải phóng đứa trẻ bên trong tôi, quên đi việc phải hành động theo cách mà thế giới mong đợi và chỉ cần ngốc nghếch, bốc đồng và vui vẻ."

"Chỉ là một nhân vật dễ thương mà tôi nhìn vào và nhận ra là 'tôi' bằng cách nào đó. Về tính cách, là tôi, nhưng tự tin hơn và có thể thoát khỏi sự ngơ ngẩn và chơi đùa vì cô ấy là một con vật dễ thương và tôi là người lớn người sẽ phải xấu hổ."

Với những người khác, fursona tượng trưng cho khả năng hiện thân thành một hình dạng vật lý hoặc tham gia vào những hành động mà con người không thể thực hiện được về mặt thể chất.

"Về cơ bản, đó là phiên bản lý tưởng của chính tôi về mặt cơ thể, ngoại hình, mái tóc, tính cách được thể hiện trực quan. Đó là chính tôi theo những cách mà phần còn lại của xã hội không chấp nhận được và được hình dung theo cách hoàn toàn độc đáo đối với tôi."

"Về tính cách, fursona của tôi khá giống tôi, nhưng có một cơ thể mà tôi ước mình có và khả năng làm những điều mà tôi không thể làm được khi còn là con người."

Vậy thì, Fursona là gì?

Sau khi xem xét dữ liệu mở ở trên, có thể thấy rõ rằng không có định nghĩa đơn lẻ nào về fursona có thể nắm bắt đầy đủ phạm vi rộng lớn các hình thức và chức năng có thể có mà fursona đại diện. Thay vào đó, chúng ta có thể nói về fursona theo hướng các xu hướng chung, những điều đúng với nhiều người, nhưng không phải tất cả furry. Nói chung, fursona bao gồm một hoặc nhiều loài động vật không phải con người, thường, mặc dù không phải lúc nào cũng, được lấy cảm hứng từ sự kết hợp giữa các đặc điểm riêng của furry cũng như các đặc điểm hoặc đặc điểm mà họ coi là lý tưởng. Những fursona này thường được sử dụng trong không gian fandom như một hình đại diện để tương tác với những furry khác. Fursona có thể phục vụ nhiều mục đích khác nhau, với một số

chỉ là một logo hoặc một cách để đảm bảo ẩn danh, một số khác được sử dụng như một nàng thơ hoặc chất xúc tác cho tưởng tượng, một số khác vẫn đại diện cho một bản ngã đích thực và cuối cùng, như một phương tiện để tự cải thiện hoặc phục hồi khi đối mặt với nghịch cảnh. Bây giờ chúng ta đã đánh giá cao mức độ biến đổi trong cách thể hiện của fursona, phần còn lại của chương này sẽ tập trung vào một số câu hỏi nghiên cứu cụ thể mà chúng tôi đã hỏi về fursona. Một số trong số này là những câu hỏi lấy cảm hứng từ lý thuyết tâm lý hiện có, trong khi những câu hỏi khác là những câu hỏi do cả furry và không furry đặt ra, những người muốn biết thêm về khía cạnh này của fandom furry. Loài Fursona Khi bạn lần đầu tiên gặp một fursona, cho dù là dưới dạng hồ sơ trực tuyến, trên phù hiệu của một furry khác tại một hội nghị hay dưới dạng bộ đồ thú trong một cuộc diễu hành, một trong những đặc điểm nổi bật nhất của nó là loài của nó. Rốt cuộc, hầu hết các fursona là một loài khác với chủ sở hữu của chúng (tức là chúng không phải là con người). 8 Và, vì con người có xu hướng chú ý đến những thứ độc đáo hoặc khác biệt (Jeck và cộng sự, 2019), nên sẽ hợp lý khi một furry chú ý đến loài trước, chẳng hạn như quần áo mà fursona đang mặc hoặc tên của nó vì những đặc điểm khác này là những thứ mà chúng ta mong đợi thấy ở con người. Với điều này trong tâm trí, chúng ta hãy xem những furry có xu hướng chọn loài fursona nào cho fursona của họ. Về lý thuyết, nếu furry chọn loài fursona của họ vì những lý do hoàn toàn đặc biệt, người ta sẽ mong đợi mọi fursona có thể có.

8 Sau khi nghiên cứu hơn 20.000 người thú, chúng tôi không nhớ mình từng nhìn thấy một "con người" nào.

thú nhân.

loài phổ biến với tầm suất tương tự. Hay nói cách khác, nếu không có sự thiên vị hoặc lực lượng bên ngoài nào có ảnh hưởng có hệ thống đến sự lựa chọn fursona, thì người ta có thể mong đợi tìm thấy nhiều sói, mèo, rồng, chim và côn trùng trong số các loài fursona vì sẽ không có lý do gì để một loài lại phổ biến hơn các loài khác. Thay vào đó, nếu một số loài fursona xuất hiện với tầm suất lớn hơn những loài khác, thì có thể sự lựa chọn loài fursona bị ảnh hưởng bởi các thành kiến có hệ thống hoặc áp lực văn hóa, điều mà chúng ta có thể dự đoán được. 9 Chúng tôi đã thu thập dữ liệu về các loài fursona của furries trong một loạt năm nghiên cứu trực tuyến và hội nghị khác nhau từ năm 2017 đến năm 2022, giúp chúng tôi có cái nhìn tổng quát về các loài fursona thường được một nhóm furries đa dạng lựa chọn. Những người trả lời trong

Mỗi nghiên cứu được đưa cho một danh sách chứa một số lượng lớn các loài khác nhau và được yêu cầu đánh dấu vào loài nào (một hoặc nhiều loài) đại diện cho loài fursona hiện tại của họ (hoặc nếu họ có nhiều hơn một loài, thì đánh dấu vào loài fursona mà họ nhận dạng mạnh nhất). 10 Kết quả về tỷ lệ phổ biến của các loài phổ biến nhất được trình bày trong Bảng 7.2 Điều đầu tiên đáng chú ý từ bảng là khoảng một phần tư các loài fursona không có trong danh sách các nhãn loài fursona phổ biến của chúng tôi. Khi xem xét thủ công dữ liệu mở, chúng tôi thấy nhiều loài quá hiếm để có ô riêng trong các nghiên cứu trong tương lai. 11 Khi tính đến những người tham gia này, cùng với những người tham gia đã chọn tùy chọn loài "độc đáo" hoặc "tùy chỉnh", chúng tôi có thể nói rằng một nhóm thiểu số đáng kể những người thích furry có một loài fursona mà rất khó có thể được bất kỳ người thích furry nào khác chọn.

9 Ít nhất là về mặt lý thuyết, nếu không muốn nói là thực tế! Tất nhiên, không thể biết hết tất cả.

hàng ngàn biến số ảnh hưởng tinh tế đến loài fursona của một người—từ những trải nghiệm tình cờ tại một sở thú đến một câu chuyện họ đọc ở trường đến áp lực từ những người bạn lông lá khác. Nhưng ít nhất chúng ta nên có thể hãy xem xét một số ảnh hưởng lớn hơn và giải thích ít nhất một số tính biến đổi trong các loài fursona! 10 Danh sách các loài được lấy cảm hứng từ hệ thống gửi nội dung của những người nổi tiếng.

trang web nghệ thuật lông thú, yêu cầu người dùng chỉ ra loài trong bài dự thi. Tất nhiên, các tùy chọn không đại diện cho tất cả các loài có thể có, nhưng chúng đại diện cho các loài thường xuất hiện nhất trong nghệ thuật. Người tham gia cũng được phép viết một loài không có trong danh sách. 11 Trên thực tế, câu hỏi cần được giới hạn để tránh trở thành.

dài vô lý. Ví dụ, nếu danh sách bao gồm hơn 500 tùy chọn khác nhau, danh sách sẽ chiếm nhiều trang và không thực tế khi thêm vào khảo sát trực tiếp trên giấy tại một hội nghị. Ngay cả trực tuyến, người tham gia cũng khó có thể muốn cuộn qua danh sách hàng trăm tùy chọn trong trường hợp loài fursona của họ được liệt kê ở đâu đó trong đó.

Bảng 7.2. Tỷ lệ phổ biến của các loài fursona trên năm mẫu furry trực tuyến và theo quy ước từ năm 2017-2022. Các phạm vi có một số duy nhất biểu thị các loài mà tùy chọn chọn loài cụ thể đó chỉ có trong một nghiên cứu.

Chúng tôi cũng lưu ý rằng khoảng 14,4% furry cho biết fursona của họ không bao gồm một loài duy nhất, mà là sự kết hợp của hai hoặc nhiều loài khác nhau. Hoặc, để xem xét theo cách khác, phần lớn furry tạo ra fursona bao gồm một loài duy nhất. Bỏ qua những lưu ý này, chúng ta hãy xem xét một số loài fursona phổ biến nhất. Bảng cho thấy rằng sói là loài fursona phổ biến nhất, chiếm khoảng một phần năm trong số tất cả các loài fursona. Không xa phía sau chúng là cáo, loài fursona phổ biến thứ hai. Rồng và chó đang trong một cuộc chiến khát sao để giành vị trí thứ ba, trong khi mèo nhà theo sau ở vị trí thứ năm cách xa. Các loài phổ biến đáng chú ý khác bao gồm mèo lớn (ví dụ: hổ, báo tuyết), hươu, thỏ, linh cẩu và gấu.

Tuy nhiên, quan trọng hơn việc loài nào lên là loài phổ biến nhất là thực tế rằng một số loài nổi lên phổ biến hơn những loài khác. Ví dụ, sói phổ biến hơn điều hâu trung bình hơn năm mươi lần. Điều này dường như bác bỏ ý tưởng rằng những người thích thú lông xù chọn loài của họ hoàn toàn ngẫu nhiên: sự khác biệt về mức độ phổ biến lớn như vậy sẽ không thể xảy ra nếu không có sự thiên vị có hệ thống hoặc tác động bên ngoài. Giải thích về sự lựa chọn loài Fursona Sau khi trình bày dữ liệu này cho những người thích thú lông xù và những người không thích thú lông xù, chúng ta thường nhận được câu hỏi tiếp theo "Tại sao lại là những loài này?". Đây là một câu hỏi khó trả lời đối với chúng tôi, vì ít nhất hai lý do khác nhau. Đầu tiên, không có khả năng có một câu trả lời duy nhất. Như chúng tôi đã đề cập trước đó, một người có thể chọn loài fursona của họ vì nhiều lý do, không có lý do nào trong số đó loại trừ lẫn nhau. Một người có thể quyết định chọn một con mèo fursona vì sự kết hợp của sự phổ biến của mèo trong văn hóa đại chúng (ví dụ: internet video về mèo), sự quen thuộc của họ với mèo (ví dụ, nuôi một con mèo cưng), tiếp xúc với mèo trên phương tiện truyền thông mà họ tiêu thụ (ví dụ, nhân vật mèo Luna trong loạt phim hoạt hình Sailor Moon), những khuôn mẫu về mèo cộng hưởng với tính cách của họ (ví dụ, mèo là thợ ơ và độc lập), và thực tế là mèo đã là một loài fursona khá phổ biến trong cộng đồng người hâm mộ furry. Thứ hai, ngay cả khi chúng ta cố gắng đánh giá tất cả các nguồn cảm hứng khác nhau có thể có này cho một fursona, thì cũng có rất ít lý do để tin rằng bản thân những người tham gia nhận thức được lý do tại sao họ chọn loài fursona của mình. Là một minh họa

Ví dụ, hãy tưởng tượng chúng ta được yêu cầu giải thích lý do tại sao bạn chọn nhãn hiệu bột giặt mà bạn mới mua gần đây nhất. 12 Bạn có thể đưa ra một hoặc thậm chí nhiều lời giải thích: nó hiệu quả, giá cả phải chăng, bạn thích mùi của nó, đó là nhãn hiệu bạn đã quen từ khi còn nhỏ, nó đang được giảm giá.

Đây đều là những lời giải thích hợp lý và có thể đóng vai trò trong quyết định của bạn. Tuy nhiên, cũng có khả năng là các yếu tố hoàn toàn nằm ngoài nhận thức của bạn có thể đã ảnh hưởng đến quyết định của bạn: màu sắc

của chai, một quảng cáo gần đây phát trên radio, vị trí của sản phẩm trên kệ (ví dụ, ngang tầm mắt so với ở dưới cùng của kệ), mức độ khan hiếm tương đối của nó (ví dụ, chỉ có một hoặc hai chai của thương hiệu đó còn trên kệ), hoặc gần đây đã nghe những từ liên quan đến tên thương hiệu (ví dụ: những từ liên quan đến đại dương làm tăng khả năng bạn mua bột giặt thương hiệu Tide). 13 Các nghiên cứu tâm lý đã nhiều lần chỉ ra rằng.

12 Bạn có thể thay thế sản phẩm này bằng một sản phẩm gia dụng thông thường khác nếu chưa có.

mới mua bột giặt gần đây! 13 Nếu bạn nghĩ điều cuối cùng này thật ngớ ngẩn, thì thực tế nó đã được chứng minh là xảy ra trong.

nghiên cứu của Nisbett và Wilson (1977) trong đó họ phát hiện ra rằng việc cho mọi người xem một danh sách.

chúng ta thường không biết lý do thực sự đằng sau những quyết định mà chúng ta đưa ra, mặc dù chúng ta khá giỏi trong việc đưa ra những lý do nghe có vẻ hợp lý sau khi sự việc đã xảy ra (Haidt, 2001; Nisbett & Wilson, 1977). Điều này có ý nghĩa gì đối với furries và sự lựa chọn loài fursona của họ? Vâng, chúng tôi chắc chắn rằng nếu chúng tôi hỏi họ, furries có thể đưa ra cho chúng tôi đủ mọi lý do giải thích tại sao họ lại chọn loài fursona mà họ đã chọn. Tuy nhiên, đến cuối ngày, chúng ta sẽ không có cách nào biết được liệu đây có phải là lý do thực sự khiến họ chọn loài fursona của mình hay chỉ là lý do furries nghĩ rằng họ chọn loài fursona của mình.

Ngay cả khi chúng ta không bao giờ có thể biết chắc điều gì đã thúc đẩy một furry chọn một loài cụ thể cho fursona của họ, thì ít nhất chúng ta cũng có thể suy đoán về một số ánh hưởng có vẻ hợp lý, đặc biệt là khi chúng ta biết loài fursona phổ biến nhất.

Ví dụ, mèo và chó là hai loài phổ biến nhất

vật nuôi (xem Chương 20 để biết thêm thông tin về điều này) và cũng là một trong những loài được lựa chọn phổ biến nhất.

Điều này có thể gợi ý rằng những trải nghiệm trực tiếp tích cực với một loài cụ thể có thể đóng vai trò trong việc lựa chọn loài fursona. Tất nhiên, người ta có thể lập luận rằng hầu hết những người thích furry có lẽ không có kinh nghiệm trực tiếp với một số loài khác trong danh sách, như sói, cáo và rồng, vì vậy cũng phải có những lời giải thích khác. 14 Một khả năng khác là những câu chuyện chúng ta kể và phương tiện truyền thông chúng ta sử dụng.

Các loài như sói, cáo, rồng và sư tử đóng vai trò nổi bật trong các câu chuyện của chúng ta, cả về mặt đương đại (ví dụ, các bộ phim của Disney như Zootopia, có sự góp mặt của sói, cáo và thỏ, và các bộ phim như How to Train Your Dragon, có sự góp mặt nổi bật của rồng) và về mặt lịch sử (ví dụ, văn hóa dân gian, tín ngưỡng tâm linh, truyền thuyết). Với các nghiên cứu tâm lý cho thấy rằng chúng ta càng tiếp xúc với một thứ gì đó, chúng ta thường có xu hướng thích nó (Moreland & Beach, 1992), có vẻ như việc tiếp xúc với các loài, dù là trực tiếp hay thông qua phương tiện truyền thông, là một lời giải thích hợp lý cho lý do tại sao một số loài nhất định luôn nổi lên là loài được các furry lựa chọn nhiều nhất cho fursona của họ. 15.

các từ liên quan đến đại dương, so với nhóm đối chứng có các từ không liên quan đến đại dương, khiến họ có nhiều khả năng chọn Tide hơn các thương hiệu khác! 14 Dragons, nói riêng, sẽ cần một số giải thích bổ sung, vì chúng không phải.

sự tồn tại khiến cho việc ai đó có được trải nghiệm trực tiếp với chúng trở nên đặc biệt khó khăn! 15 Phù hợp với các giải thích trong phần này, một cặp nghiên cứu mà chúng tôi đã tiến hành vào năm 2011.

phát hiện ra rằng furries, bất kể loài fursona của họ là gì, tin rằng họ biết nhiều hơn đáng kể so với người bình thường về loài fursona của họ. Liệu furries có thực sự biết nhiều hơn về loài của họ hay không không phải là điều chúng tôi đã thử nghiệm, nhưng.

Trước khi kết thúc phần này về lựa chọn loài fursona, chúng ta hãy xem qua một số nghiên cứu của chúng tôi về các khía cạnh khác của lựa chọn loài fursona. Ví dụ, trong một tập hợp bốn nghiên cứu trực tuyến và hội nghị, furries có khả năng đồng ý cao hơn khoảng 10-14 lần so với không đồng ý rằng loài fursona của một người

sự lựa chọn là thứ mà họ có thể kiểm soát. Nói cách khác, những người thích thú vật hoản toàn đồng ý rằng loài thú vật của một người là một sự lựa chọn có chủ đích chứ không phải là thứ mà họ không thể kiểm soát. 16 Trong những nghiên cứu, furry nhìn chung đồng ý rằng việc lựa chọn một fursona là một việc đòi hỏi nhiều công sức (ví dụ, không phải là một quyết định được đưa ra một cách dễ dàng), và hầu hết đều đồng ý rằng họ đã dành nhiều thời gian để tạo ra các chi tiết cho fursona của mình. 17 Loài Fursona săn mồi so với loài Fursona con mồi Những đặc điểm nhẹ bén có thể nhận thấy rằng nhiều loài fursona phổ biến nhất có thể được coi là loài săn mồi (ví dụ: sói, rồng, mèo lớn). Ngược lại, các loài mà chúng ta thường coi là loài con mồi (ví dụ: thỏ, hươu) có vẻ ít phổ biến hơn nhiều trong danh sách. Để đánh giá trực tiếp điều này, chúng tôi đã yêu cầu furry trong một loạt sáu nghiên cứu để chỉ ra liệu họ có coi fursona của mình là loài săn mồi hay loài con mồi hay không, và thực hiện theo nhiều cách nhau trong các nghiên cứu. Ví dụ, khi được đưa ra một sự lựa chọn bắt buộc duy nhất giữa "kẻ săn mồi", "con mồi", "cả hai" hoặc "không bên nào", furry có khả năng nói rằng loài fursona của họ thuộc loại động vật ăn thịt hơn là con mồi cao hơn 4-6 lần, trong khi gần một phần tư furry chọn "cả hai" và một phần tư khác chọn "không bên nào". Trong các nghiên cứu khác, furry được trao cơ hội chọn động vật ăn thịt hoặc con mồi (hoặc cả hai): 47,4-55,2% gọi furry của họ là loài động vật ăn thịt, trong khi 14,6-15,2% gọi furry của họ là loài con mồi. Cuối cùng, trên thang điểm từ 1-7, từ 1 = hoàn toàn là động vật ăn thịt đến 7 = hoàn toàn là con mồi, furry đạt trung bình 3,25, cho thấy xu hướng thiên về loài động vật ăn thịt. Xét về tổng thể, các nghiên cứu này cho thấy rằng trong khi nhiều furry chọn loài fursona không phải là loài động vật ăn thịt hoặc con mồi rõ ràng, thì khi.

Ít nhất, dữ liệu cũng gợi ý về khả năng rằng furry có thể cảm thấy họ tiếp xúc nhiều hơn với thông tin về loài fursona của mình, dù là thông qua trải nghiệm trực tiếp, phương tiện truyền thông hay nghiên cứu, điều này có thể giải thích tại sao họ cảm thấy tự tin khi tuyên bố mình là chuyên gia hơn người bình thường. 16 Như chúng ta sẽ thấy trong Chương 20, therian có thể là một ngoại lệ đối với điều này. 17 Tất nhiên, "chi tiết" có thể bao gồm nhiều thứ hơn là chỉ chọn một loài fursona.

Một quyết định quan trọng khác mà những người thích thú lông đưa ra là màu sắc của loài thú lông của họ—có nên chọn màu "tự nhiên" hay màu hoạt hình hơn. Một cặp nghiên cứu năm 2011 về những người thích thú lông hội nghị và trực tuyến cho thấy hầu hết đều chọn màu tự nhiên, với 39,3-41,3% chọn màu không tự nhiên (ví dụ, một chú husky xanh).

Các loài rõ ràng thuộc một loại, loài săn mồi phổ biến hơn nhiều so với loài con mồi.

Trên thực tế, sở thích thiên vị này đối với các loài ăn thịt vượt ra ngoài sự lựa chọn thú nhân của một người. Trong một nghiên cứu, furry được cho xem 12 cặp động vật và được yêu cầu chọn, đối với mỗi cặp, loài động vật mà họ thích hơn. Đáng chú ý, mỗi cặp chứa một loài động vật ăn thịt phổ biến (ví dụ: diều hâu, cá mập, gấu Bắc Cực, rắn) và một loài con mồi phổ biến (hải cẩu, thỏ, chuột, hươu). Furry chọn loài động vật ăn thịt hơn loài con mồi trung bình 8,5 lần trong số 12 lần, điều này cho thấy furry thường thể hiện sự thích thú đối với loài động vật ăn thịt hơn loài con mồi ngay cả khi không chọn loài nào cho thú nhân của mình. Khi chúng tôi trình bày những kết quả này cho furry, chúng tôi thường được yêu cầu nghiên cứu xem có sự khác biệt nào giữa furry chọn loài động vật ăn thịt cho thú nhân của mình và furry chọn loài con mồi cho thú nhân của mình hay không. Trong một cặp nghiên cứu vào năm 2016-2017, chúng tôi đã thực hiện điều đó và tìm thấy một số khác biệt nhỏ giữa hai nhóm. Đầu tiên, chúng tôi nhận thấy rằng furry có thú nhân ăn thịt và con mồi có nhiều điểm chung hơn là khác biệt. Trong số những điểm khác biệt nhỏ mà chúng tôi quan sát được là thực tế là những furry có fursona săn mồi có xu hướng có lòng tự trọng cao hơn (nhưng không phải là hạnh phúc cao hơn nói chung). Tương tự như vậy, những furry thích loài săn mồi hơn loài săn mồi (không phải là fursona, mà chỉ đơn giản là sở thích) đạt điểm cao hơn một chút về các biện pháp gây hấn và bệnh lý tâm thần. Tất nhiên, những điểm khác biệt này khá nhỏ và cần được đặt trong bối cảnh so với thực tế là những furry nói chung đạt điểm khá cao về các biện pháp tự trọng và khá thấp về các biện pháp gây hấn và bệnh lý tâm thần. Nói cách khác, sẽ là sai khi nói rằng những furry thích loài săn mồi là hung dữ hoặc thiếu hối hận và đồng cảm

—họ chỉ đơn giản là, trung bình, có khả năng cao hơn một chút (nhưng vẫn không có khả năng) trở nên bạo lực hoặc thể hiện sự thiếu

Sự hối hận hay sự đồng cảm—một giọt nước trong xô nước. Các loài Fursona phổ biến Một câu hỏi khác này sinh khi những người chơi thú chọn loài fursona của họ là liệu có nên chọn loài fursona "phổ biến" hay "thời thượng" hơn hay chọn loài ít được biết đến hơn. Theo giai thoại, những người chơi thú cho chúng ta biết rằng mức độ phổ biến của các loài fursona khác nhau tăng lên và giảm xuống theo xu hướng của các phương tiện truyền thông đại chúng (ví dụ, sự già tăng đột biến của các loài fursona sư tử sau The Lion King, sự già tăng đột biến của các loài cáo và thỏ sau Zootopia). Mặc dù chúng tôi phần lớn không thể nhận thấy những xu hướng này trong các phát hiện của mình (vì dữ liệu về các loài fursona "ôn ào" như thế nào do tất cả các yếu tố ảnh hưởng đến sự lựa chọn fursona), nhưng ít nhất, chúng tôi đã ghi nhận sự xuất hiện của một số loài mới trong danh sách của mình theo thời gian. Ví dụ,

khoảng hai phần trăm furry có một fursona nguyên sinh—một loài hư cấu chỉ mới xuất hiện vào giữa những năm 2010, cho thấy sự già tăng khá nhanh về mức độ phổ biến mà một số người có thể coi là "xu hướng".¹⁸ Với những xu hướng như vậy về mức độ phổ biến của loài là có thể, chúng tôi đã hỏi những người tham gia các câu hỏi về việc liệu họ có tạo ra fursona của mình dựa trên các loài "phổ biến" trong fandom hay không, để họ tự quyết định chính xác điều gì được coi là loài "phổ biến" và liệu loài fursona của họ có được coi là loài phổ biến hay không. Trong các nghiên cứu, chúng tôi thấy rất ít bằng chứng cho thấy sự lựa chọn loài fursona "phổ biến" của furry nói lên điều gì đó về bản thân furry. Ví dụ, một cặp nghiên cứu năm 2011 phát hiện ra rằng mức độ phổ biến của loài fursona hoàn toàn không liên quan đến mức độ mạnh mẽ mà một furry xác định là furry, bắc bỏ ý tưởng rằng những furry mới hơn hoặc những furry chỉ hơi quan tâm đến fandom sẽ chỉ đơn giản chọn một loài fursona phổ biến để trở nên "xu hướng".¹⁹ Sự khác biệt duy nhất mà chúng tôi tìm thấy đến từ một nghiên cứu năm 2016 về những người mê thú tham gia hội nghị, nghiên cứu này phát hiện ra rằng những người có tình chọn một loài fursona không phổ biến (không chỉ là loài không phổ biến mà là loài mà người trả lời cho là "không phổ biến") có điểm lo lắng cao hơn một chút và lòng tự trọng thấp hơn một chút.

Việc lựa chọn một loài fursona phổ biến không liên quan đến các biện pháp về hạnh phúc hoặc lòng tự trọng. Cuối cùng, trong khi có thể trường hợp mà một furry lựa chọn một loài fursona phổ biến hay không phổ biến nói lên rất ít về họ, thì điều tương tự không thể nói đối với những furry chọn tạo ra những fursona lấy cảm hứng rất nhiều từ hoặc tráng lệ "sao chép" 20 chi tiết từ fursona của một furry khác. Trong một nghiên cứu mà chúng tôi đã công bố trên một tạp chí khoa học, những furry được yêu cầu tưởng tượng họ sẽ cảm thấy thế nào về một người giả định bắt chước tính cách/phong cách của họ (ví dụ: cách họ ăn mặc, cử chỉ của họ) hoặc bắt chước các chi tiết cụ thể của fursona của họ (Reyzen và cộng sự, 2019). Kết quả cho thấy trong khi những furry chỉ hơi khó chịu khi ai đó sao chép phong cách hoặc tính cách của họ, họ sẽ tức giận hơn nhiều nếu người khác sao chép các chi tiết cụ thể từ fursona của họ và sẽ.

¹⁸ Người ta cũng có thể xem xét sự phát triển của loài "Rồng Thiên thần Hà Lan" trong.

fandom trong suốt những năm 2010 để đại diện cho một xu hướng khác, mặc dù xu hướng này không đạt đến cùng một mức độ sự phổ biến cũng như các nguyên sinh chất.¹⁹ Bằng chứng hội tụ từ một cặp nghiên cứu năm 2017 đã phát hiện ra rằng tự xác định.

"popufurs" không có khả năng chọn một loài fursona phổ biến hơn những người không phải popufur, bắc bỏ ý tưởng rằng những furry phổ biến có thể trở nên phổ biến bằng cách chọn những loài fursona phổ biến.²⁰ Không có ý chơi chữ.

coi fursona của người đó là bất hợp pháp. Sự phản đối này đối với việc sao chép fursona của furry khác khai thác khai thác người đó có xác định mình là furry mạnh mẽ đến mức nào, nghĩa là ngay cả những người chỉ hơi thích furry hoặc những người không có mối với fandom đều đồng ý rằng sao chép các chi tiết cụ thể từ fursona của người khác là một ý tưởng tồi. Điều này có thể là do thực tế là furry cảm thấy có mối liên hệ mạnh mẽ với fursona của họ. Một nghiên cứu năm 2015 mà chúng tôi tiến hành tại một hội nghị furry cho thấy 83,6% furry đồng ý rằng fursona của họ là một thành phần có ý nghĩa của chính họ, trong khi nghiên cứu tại hội nghị năm 2019 của chúng tôi cũng cho thấy furry có khả năng cao hơn 14 lần

đồng ý hơn là không đồng ý rằng fursona của họ là một phần có ý nghĩa và quan trọng trong con người họ. Với việc furry đưa rất nhiều bản thân vào fursona của họ, thì việc họ bận tâm khi thấy các khía cạnh của fursona của họ được sao chép vào nhân vật của người khác là điều dễ hiểu. Kết nối với các loài fursona Với những gì chúng ta đã thảo luận trong phần trước về những lý do có thể thúc đẩy các loài fursona của furry sự lựa chọn, theo logic, furries có thể cảm thấy có mối liên hệ với loài fursona của họ. Để hiểu rõ hơn về bản chất đa diện tiềm ẩn của mối liên hệ này, chúng tôi đã hỏi furries, trong một câu hỏi mở về một nghiên cứu tại hội nghị năm 2011, để mô tả mối liên hệ của họ với loài của họ. Sau khi mã hóa các phản hồi của họ, danh mục phổ biến nhất là sở thích chung của loài, sự đánh giá cao gần giống như người hâm mộ dành cho loài đó—một cảm giác được hơn một nửa số furry tán thành (52,3%). Một phản hồi phổ biến khác từ 9,2% furry là cảm giác kết nối về mặt tâm linh hoặc bẩm sinh với loài. Tóm lại, furry có nhiều khả năng chọn một loài fursona mà họ cho là thú vị, hấp dẫn hoặc mà họ thường đánh giá tích cực, trong khi một số ít furry cảm thấy có mối liên hệ mạnh mẽ hơn, sâu sắc hơn với loài fursona của họ. 21 Để so sánh trực tiếp hơn bản chất của mối liên hệ mà furry cảm thấy với loài fursona của họ, chúng tôi đã phát triển một thang đo được gọi là Thang đo kết nối loài. Thang đo này đưa ra ba cách khác nhau để xác định loài fursona của một người so với nhau: thích một loài fursona (ví dụ: "Tôi thực sự thích loài này"), cảm thấy có mối liên hệ tâm linh với một loài fursona (ví dụ: Tôi cảm thấy mình có mối liên hệ huyền bí với loài này"), và xác định.

21 Nghiên cứu tương tự cũng phát hiện ra rằng một người càng cảm thấy kết nối mạnh mẽ hơn với fursona của họ.

loài là gì, họ càng cảm thấy họ biết nhiều hơn về loài cụ thể đó. Nếu không có gì khác, điều này có thể gợi ý rằng những người chơi thú có thể "làm bài tập về nhà" hoặc có hiểu biết thực sự về loài mà họ chọn cho thú của mình, thay vì quyết định chọn một loài thú mà họ chỉ có hiểu biết hời hợt.

với tư cách là thành viên của loài fursona của bạn (ví dụ, "Tôi sinh ra đã có mối liên hệ này với loài này"). 22 Trong 12 nghiên cứu trực tuyến và hội nghị riêng biệt từ năm 2011 đến năm 2018, furries luôn đạt điểm cao nhất ở các mục "thích" (trung bình có khả năng đồng ý cao hơn hai đến bốn lần so với không đồng ý với các mục trên đó) và thấp nhất ở thang đo "nhận dạng" (trung bình có khả năng không đồng ý cao hơn hai đến bốn lần so với đồng ý với các mục trên đó), với điểm số ở thang đo "tâm linh" nằm giữa hai điểm này, nhưng nhìn chung là không đồng ý. Phù hợp với dữ liệu mở ở trên, thang đo kết nối loài dường như khẳng định lại rằng hầu hết furries chỉ đơn giản là thích loài fursona của họ hơn là cảm thấy một kết nối huyền bí với loài của họ hoặc thực sự đồng nhất với nó. Người ta có thể tự hỏi liệu có bất kỳ điểm nào trong những so sánh này: có thực sự quan trọng nếu một furry chọn một fursona mèo vì họ thích mèo hơn là thực sự xác định mình là mèo không? Hóa ra, đó là một sự khác biệt quan trọng. Trong một cặp nghiên cứu được công bố trên một tạp chí đa ngành về tương tác giữa người và động vật, chúng tôi đã xem xét dữ liệu từ hơn 6.000 furry, bao gồm phản ứng của họ đối với Thang đo kết nối loài và các câu hỏi về nhận thức của họ về động vật, thái độ đối với động vật và thậm chí cả sức khỏe tâm thần của người trả lời (Roberts và cộng sự, 2015). Nghiên cứu phát hiện ra rằng bản chất kết nối của một người với fursona của họ có thể dự đoán thông tin bổ sung về người đó. Cụ thể, mức độ mà một người thích loài fursona của họ có liên quan đến xu hướng nhân cách hóa loài đó tăng lên (tức là coi chúng như có khả năng có những cảm xúc giống con người hơn), điều này không đúng với cảm giác kết nối tâm linh với loài fursona của một người, và ngược lại với việc đồng nhất với loài fursona của một người, điều này liên quan đến việc ít nhân cách hóa loài hơn. Nghiên cứu cũng phát hiện ra rằng mức độ một người thích loài fursona của họ nói lên rất ít về hạnh phúc hoặc lòng tự trọng của người đó. Ngược lại, cảm thấy có ý thức kết nối tâm linh lớn hơn có liên quan tích cực đến lòng tự trọng và hạnh phúc lớn hơn, trong khi việc đồng nhất mạnh mẽ hơn với tư cách là thành viên của loài fursona của một người thì ngược lại, liên quan đến lòng tự trọng và hạnh phúc ít hơn. Tóm lại, trong khi những người thích thú vật thường cảm thấy

có mối liên hệ chặt chẽ với loài fursona của chúng, bản chất của mối liên hệ này khác nhau tùy từng loài, và đây không phải là sự khác biệt nhỏ.

22 Hai chiều sau chồng chéo khá mạnh mẽ với khái niệm.

thú vật học, chúng ta sẽ thảo luận về vấn đề này trong Chương 20.

Bản chất của Fursona.

Trước đó trong chương này, chúng ta đã xem xét phản ứng của những người thích thú vật đối với một câu hỏi mở yêu cầu họ mô tả bản chất và chức năng của fursona của họ. Trong phần này, chúng ta sẽ xem xét kỹ hơn một số câu hỏi bổ sung theo hướng này, bao gồm mối quan hệ của furry với fursona của họ, mức độ fursona giống với động vật thực tế hoặc động vật được nhân cách hóa và mức độ furry tự tạo ra fursona của họ hoặc lấy cảm hứng rất nhiều từ các nguồn bên ngoài. Nhận dạng với Fursona của một người Hãy nhớ lại rằng nhiều furry đã trả lời câu hỏi mở về fursona là gì bằng cách ngụ ý hoặc trong nhiều trường hợp nêu rõ ràng rằng fursona của họ có ý nghĩa và quan trọng. Để có thể so sánh một cách có ý nghĩa về mức độ phổ biến của những thái độ này trong số furry, chúng ta cũng có thể xem xét dữ liệu từ các nghiên cứu áp dụng phương pháp định lượng bằng cách sử dụng thang đo và dữ liệu số. Ví dụ, chúng tôi đã tiến hành một cặp nghiên cứu, một nghiên cứu trực tuyến và một nghiên cứu trực tiếp, yêu cầu furry chỉ ra mức độ họ đồng ý hoặc không đồng ý rằng fursona của họ không giống một nhân vật quan trọng, có ý nghĩa mà giống một ý tưởng trừu tượng hơn mà không có chi tiết như tính cách hoặc câu chuyện đằng sau. Như Hình 7.1 cho thấy, furry trong cả hai nghiên cứu không đồng ý với ý tưởng này nhiều hơn là đồng ý, với điểm trung bình dao động từ 2,9-3,6 trong các nghiên cứu. Phát hiện này phù hợp với dữ liệu mở và thực tế là, đối với hầu hết furry, fursona của họ đại diện cho một cái gì đó quan trọng và có ý nghĩa đối với họ. Để theo dõi những kết quả này, chúng ta có thể tự hỏi liệu tầm quan trọng hay ý nghĩa của furry fursona bắt nguồn từ thực tế là furry đồng nhất với fursona của họ như một khía cạnh hay khía cạnh của chính họ. Nghiên cứu tâm lý cho thấy rằng khái niệm "bản thân" của chúng ta không chỉ đơn giản là vấn đề "tôi" so với "mọi thứ không phải là tôi". "Bản thân" là một câu trúc tinh thần bao gồm tất cả các suy nghĩ, niềm tin, thái độ, khái niệm, nhóm và ý tưởng xuất hiện

tâm trí khi bạn nghĩ về bản thân mình. Ví dụ, là một người Canada, việc đến từ Canada là một phần của con người tôi. Mặc dù về mặt kỹ thuật, tôi là một thực thể riêng biệt với đất nước Canada, Canada là một trong nhiều khái niệm được kích hoạt trong tâm trí tôi khi ai đó nói tên tôi. Theo thời gian, khái niệm về Canada đã trở thành một phần không thể tách rời trong cách tâm trí tôi thể hiện ý thức về bản thân mình.

Các nhà tâm lý học gọi khái niệm này là sự bao gồm người khác trong bản thân (IoS), một hiện tượng thường được nghiên cứu trong.

bối cảnh bao gồm những người quan trọng khác (ví dụ, đối tác lãng mạn) vào khái niệm bản thân của một người (Aron và cộng sự, 1991, 1992). 23.

Hình 7.1. Mức độ mà một mẫu furry trực tuyến và thông thường đồng ý rằng fursona của họ là trừu tượng và thiếu các chi tiết như tính cách hoặc câu chuyện đằng sau.

Hình 7.2. Sự điều chỉnh của Aron và cộng sự (1992) bao gồm các yếu tố khác trong phép đo tự thân để sử dụng với các furry và fursona của họ.

23 Trong giao tiếp, chúng ta nói những điều như "bạn hoàn thiện tôi" hoặc "họ là một nửa tốt hơn của tôi".

một ví dụ minh họa về cách chúng ta bao gồm người yêu trong nhận thức của mình về con người chúng ta.

0%.

5%.

10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.
45%.

Trực tuyến - 2017 AC - 2018.

Trong khi khái niệm IoS nghe có vẻ trừu tượng hoặc siêu hình, các nhà tâm lý học đã đưa ra một cách khá đơn giản và trực quan để đo lường nó. Sử dụng một loạt bảy hình, mỗi hình chứa một tập hợp các vòng tròn chồng lên nhau ngày càng nhiều, một hình đại diện cho bạn và một hình đại diện cho một khái niệm khác, những người tham gia được yêu cầu chỉ ra mức độ họ cảm thấy một người, thực thể hoặc khái niệm khác phù hợp với ý thức về bản thân của họ như thế nào (Aron và cộng sự, 1992). Như được thấy trong Hình 7.2, chúng tôi đã điều chỉnh phép đo để đề cập đến furry và fursona của họ như một cách để đo lường mức độ mà furry coi fursona của họ là một phần của con người họ. Những người trả lời ở mức thấp hơn trên thang điểm về cơ bản đang nói rằng họ và fursona của họ là những thực thể riêng biệt (ví dụ, một furry tạo ra một fursona bằng cách sử dụng trình tạo fursona ngẫu nhiên hoặc chỉ đơn giản là cung cấp cho họ với một số ẩn danh trực tuyến). Ngược lại, những furry đạt điểm cao trên thang điểm có thể cảm thấy rằng họ và fursona của họ là một và giống nhau, hoặc không có cách nào để tách biệt họ là ai khỏi fursona của họ là ai. Vậy furry đã phản ứng như thế nào trên thang điểm này khi đánh giá sự chồng chéo giữa họ và fursona của họ? Trong hai nghiên cứu mà chúng tôi đã thực hiện tại các hội nghị furry vào năm 2014 và 2015, furry đạt điểm trung bình chỉ trên 5 trên thang điểm. Hoặc, trình bày theo cách khác, furry có khả năng chọn điểm trên điểm giữa của thang điểm cao hơn bốn lần so với việc chọn điểm dưới điểm giữa của thang điểm.

Người ta cũng thấy rằng một người càng xác định mình là người thích thú (fanship) thì họ càng có xu hướng đạt điểm cao hơn trên thang điểm IoS này. 24 Mặc dù kết quả của dữ liệu IoS này chắc chắn có vẻ cho thấy rằng người thích thú đồng nhất, ít nhất là một phần, với fursona của họ, bản thân thang đo không phải là phép đo trực tiếp về sự đồng nhất. Để làm được điều đó, chúng ta có thể chuyển sang một loạt mười một nghiên cứu trực tuyến và hội nghị được tiến hành từ năm 2014 đến năm 2022, trong đó chúng tôi yêu cầu những người thích thú chỉ ra, trên nhiều biện pháp khác nhau, mức độ họ đồng nhất (hoặc không đồng nhất) với fursona của họ. Kết quả của các nghiên cứu rất rõ ràng và nhất quán: những người thích thú luôn đạt điểm cao trong các biện pháp đồng nhất với fursona của họ, có khả năng đồng ý cao hơn từ 5-13 lần so với không đồng ý với các tuyên bố về việc đồng nhất với fursona của họ. Điều này đúng bất kể thang đo cụ thể nào được sử dụng trong mỗi nghiên cứu. Hơn nữa, trong mọi biện pháp, mức độ đồng thuận cao nhất luôn là phản hồi được lựa chọn phổ biến nhất.

24 Ngược lại, việc đồng cảm với cộng đồng người hâm mộ furry không liên quan đến khuynh hướng này. Điều này.

có thể là do khái niệm fanship liên quan đến bản sắc riêng của một người, một thứ gì đó trùng lặp về mặt khái niệm với fursona của họ. Ngược lại, fandom liên quan đến các nhóm mà một người thuộc về, một thứ ít gắn liền rõ ràng hơn với fursona.

Nhìn chung, dữ liệu dường như cho thấy rằng fursona của những người thích thú có thể có ý nghĩa và quan trọng đối với họ, trong không phải là một phần nhỏ, vì họ đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ. Theo một nghĩa nào đó, furries thầm nhuần hoặc truyền fursona của họ với chính họ, coi chúng như phần mở rộng của chính họ, điều này sẽ giải thích tại sao fursona lại có ý nghĩa như vậy đối với họ. Fursona như một đại diện của bản thân lý tưởng và thực tế. Bây giờ chúng tôi đã chỉ ra rằng hầu hết các furry đều đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ, chúng ta có thể chuyển sang đặt những câu hỏi sắc thái hơn về bản chất của sự đồng nhất này. Một khả năng được ám chỉ trong các câu trả lời mở đầu trong chương này là fursona đại diện cho một phiên bản lý tưởng của bản thân mà một furry

có thể phản ánh hướng tới. Trên thực tế, ý tưởng này phù hợp với một khối lượng lớn nghiên cứu tâm lý cho thấy rằng mọi người có nhiều hình ảnh đại diện khác nhau về bản thân và thường so sánh những bản thân khác nhau này để đánh giá xem họ có đang sống theo các tiêu chuẩn của riêng mình và các tiêu chuẩn do người khác đặt ra hay không (Higgins, 1987). Hai hình ảnh đại diện cho bản thân như vậy là bản thân "ý tưởng" của một người và bản thân "thực tế" của họ – họ muốn trở thành ai và họ thực sự là ai ở thời điểm hiện tại. Nghiên cứu tương tự cho thấy rằng bản thân thực tế của một người càng không phù hợp với bản thân lý tưởng của họ thì họ càng có khả năng cảm thấy buồn bã hoặc thất vọng. Vậy, furry có coi fursona của họ là bản thể lý tưởng của họ không?

Câu trả lời ngắn gọn là có. Qua sáu nghiên cứu khác nhau, chúng tôi thấy rằng furry, trung bình, luôn đồng ý rằng fursona của họ là phiên bản lý tưởng của chính họ – bất kể điều đó có ý nghĩa gì với họ. 25 Trong thực tế, trong các mẫu, furries có khả năng đồng ý cao hơn 2-12 lần so với khả năng không đồng ý rằng fursona của họ đại diện cho bản thân lý tưởng của họ. Có lẽ nói lên nhiều điều nhất, phản hồi được lựa chọn phổ biến nhất trên các cuộc khảo sát luôn đạt được mức độ đồng thuận cao nhất có thể, như được thấy trong Hình 7.3 bên dưới. Được rồi, vì vậy hầu hết furry coi fursona của họ là phiên bản lý tưởng của chính họ. Nhưng còn bản thân thực tế của họ thì sao – fursona có thực hiện nhiệm vụ kép bằng cách cũng đại diện cho furry tại thời điểm này không? Rốt cuộc, nhiều furry cũng chỉ ra trong các câu trả lời mở của họ rằng fursona của họ thầm nhuần các khía cạnh của tính cách và sự kỳ quặc của họ. Thật vậy, chúng tôi cũng tìm thấy bằng chứng cho điều này. Khi chúng tôi hỏi furry trực tiếp rằng họ đồng ý hay không đồng ý rằng fursona của họ đại diện cho bản thân thực tế của họ, furry trong ba nghiên cứu quy ước khác nhau thường được nhất trí.

25 Điều quan trọng là chúng tôi không định nghĩa "bản thân lý tưởng" có nghĩa là gì đối với những người thích thú vật, vì "ý tưởng".

sẽ có ý nghĩa khác nhau đối với mỗi người. Một số người muốn trở thành phi hành gia, một số muốn trở thành vận động viên, một số muốn trở thành ngôi sao nhạc rock, và một số chỉ muốn tìm thấy hạnh phúc trong một cuộc sống yên bình, thư giãn. Chúng ta là ai để nói rằng điều nào trong số này là "ý tưởng hơn?"

với tuyên bố này cũng vậy, như được thấy trong Hình 7.4, với sự đồng thuận mạnh nhất có thể là duy nhất phản hồi phổ biến nhất trong mỗi ba nghiên cứu.

Hình 7.3. Mức độ mà những người yêu thích thú vật trong các nghiên cứu trực tuyến và thông thường đồng ý rằng thú vật của họ đại diện cho bản ngã lý tưởng của họ.

Hình 7.4. Mức độ mà furry trong ba nghiên cứu quy ước khác nhau đồng ý rằng fursona của họ đại diện cho bản thân thực sự của họ.

0%.

10%.

20%.

30%.

40%.

50%.

1.

Mạnh mẽ.

Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

AC - 2014 AC - 2018 Trực tuyến - 2019.

0%.

5%.

10%.

15%.

20%.

25%.

30%.

35%.

1.

Mạnh mẽ.

Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

Giải vô địch bóng đá Úc 2014 TFF 2014 AC 2016.

Tóm lại, một fursona điển hình là sự kết hợp giữa furry hiện tại và furry mong muốn trở thành. Với những gì chúng tôi đã nói về sự khác biệt giữa bản thân thực tế và lý tưởng, bạn có thể tưởng tượng điều này có thể cho chúng ta biết điều gì đó về furry và hạnh phúc của họ. Các nghiên cứu bổ sung cho thấy đây là trường hợp. Một mặt, trong nhiều nghiên cứu, chúng tôi không tìm thấy bằng chứng nhất quán nào cho thấy, bản thân việc có một fursona đại diện cho bản thân lý tưởng của một người có liên quan đến hạnh phúc. Tuy nhiên, trong một nghiên cứu năm 2014, những furry thất vọng vì họ không giống furry của mình hơn - một sự khác biệt giữa bản thân thực tế và lý tưởng - đã đạt điểm cao hơn về thước đo trầm cảm - chính xác là những gì nghiên cứu trước đây dự đoán (Higgins, 1987). Fursonas như một tư duy khác Một quan điểm được một số furry thể hiện trong dữ liệu mở là fursona của họ không phải là sự đại diện cho chính họ mà là một chiếc mặt nạ mà họ đeo lên để ở trong một không gian tinh thần khác hoặc một tư duy thay thế mà họ có gắng bước vào. Điều này có thể tương tự như một người chơi trò chơi nhập vai vì nó cho phép họ trải nghiệm thế giới như một anh hùng hoặc một nhân vật phản diện, một quý tộc hoặc một nông dân, hoặc như một lữ khách từ một thế giới xa xôi. Đây có phải là cách một số furry sử dụng fursona của họ không? Để kiểm tra điều này, chúng tôi đã yêu cầu furry trong một cặp nghiên cứu trực tuyến và dựa trên quy ước để chỉ ra mức độ đồng ý hoặc không đồng ý với ý tưởng rằng fursona của họ là một tư duy khác mà họ cố gắng đạt được. Các phản hồi khá hỗn tạp, với xu hướng nhẹ là người tham gia không đồng ý với mục này nhiều hơn là đồng ý, mặc dù phản hồi phổ biến nhất là mức độ không đồng ý cao nhất. Nói cách khác, furries khá chia rẽ về vấn đề này, với nhiều furries phản đối mạnh mẽ với khẳng định hơn là đồng ý mạnh mẽ với nó. Điều này phần lớn phù hợp với câu hỏi mở

dữ liệu và những phát hiện trên cho thấy, đối với hầu hết những người thích thú vật, thú vật của họ chính là họ, ít nhất là một phần. Trong khi một fursona có thể mang đến cho một số furry cơ hội để trở thành một cái gì đó khác biệt, thì điều này có vẻ không phải là chức năng của fursona đối với hầu hết các furry. Nhân cách hóa fursona Hãy tránh xa câu hỏi liệu fursona có đại diện cho chính mình hay không để đi sâu hơn vào mối liên hệ giữa fursona và những thứ không phải con người.

Ví dụ, một nghiên cứu phát hiện ra rằng những furry tạo ra các fursona không giống với con người hiện tại của họ có xu hướng đạt điểm thấp hơn về các biện pháp đo lường hạnh phúc so với những furry có fursona đại diện cho bản thân thực sự của họ. Một nhóm nghiên cứu khác phát hiện ra rằng tương đối ít furry tạo ra các fursona đại diện cho những phần tồi tệ nhất của chính họ và những người làm như vậy cũng có xu hướng đạt điểm thấp hơn đáng kể về các biện pháp đo lường hạnh phúc tâm lý.

động vật. Như chúng ta đã thấy trong dữ liệu về sự phổ biến của loài, hầu như tất cả những người thích thú tạo ra các fursonas đều dựa trên một số loài động vật không phải con người, có thật hoặc không. Nhưng hãy nhớ rằng những người thích thú quan tâm đến động vật được nhân cách hóa. Vì vậy, có vẻ hợp lý khi những người thích thú có xu hướng có các fursonas không chỉ là động vật, mà là động vật có các đặc điểm được nhân cách hóa, ít nhất là ở một mức độ nào đó. Để đo lường mức độ nhân cách hóa fursona này, chúng tôi đã yêu cầu những người tham dự hội nghị furry năm 2016 chỉ ra, trên thang điểm 7 điểm từ 1 = hoàn toàn hoang dã đến 7 = hoàn toàn nhân hình, mức độ mà thú tính của họ được nhân cách hóa. Kết quả, được thể hiện trong Hình 7.5 bên dưới, cho thấy xu hướng mạnh mẽ hướng tới việc tạo ra các thú tính được nhân cách hóa cao, với mức độ nhân cách hóa mạnh nhất là phản ứng phổ biến nhất cho đến nay. Ngược lại, rất ít furry chỉ ra rằng thú tính hoàn toàn hoang dã trong tự nhiên. Một phân tích tiếp theo không tìm thấy bằng chứng nào cho thấy furry có nhiều thú tính hoang dã hơn hoặc nhiều thú tính được nhân cách hóa hơn xác định mạnh mẽ hơn là furry hoặc với fandom furry, vì vậy chúng ta không thể sử dụng mức độ nhân cách hóa như một yếu tố dự đoán "mức độ lông" của một ai đó. 27 Hiện tại, quyết định có một thú tính được nhân cách hóa hoặc hoang dã hơn dường như phụ thuộc vào sở thích thẩm mỹ, mặc dù cần có nghiên cứu trong tương lai để loại trừ các khả năng khác.

Hình 7.5. Mức độ mà những người thích thú mô tả thú tính của họ là hoang dã hoặc được nhân cách hóa.

27 Mặc dù một phân tích tiếp theo đã tiết lộ rằng những người tự nhận là therian có nhiều hơn.

fursona hoang dã hơn furry không phải therian.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.

Nguồn Fursona: Tự tạo hoặc do người khác tạo ra.

Để kết thúc phần này về bản chất của fursona, chúng ta hãy chuyển sang một nghiên cứu tại hội nghị năm 2014, trong đó các furry được yêu cầu chỉ ra, trong một cặp câu hỏi, mức độ mà fursona của họ là thứ mà họ tự tạo ra và mức độ mà fursona của họ được tiếp nhận hoặc sửa đổi từ một nguồn khác. Với việc có một thị trường dường như đang phát triển về các nhân vật "có thể tiếp nhận" để các nghệ sĩ bán, cũng như thực tế là nhiều furry đã được truyền cảm hứng để tham gia fandom dựa trên các phương tiện truyền thông cụ thể (để biết thêm về điều này, hãy xem Chương 19), có vẻ như ít nhất là có thể xảy ra rằng furry có thể lấy cảm hứng cho fursona của họ, một phần hoặc toàn bộ, từ các nguồn bên ngoài. Tuy nhiên, như Hình 7.6 cho thấy, các furry hoàn toàn đồng ý rằng fursona của họ là do chính họ tạo ra và chúng không được tạo ra bởi hoặc sửa đổi từ một nguồn bên ngoài. Điều này phù hợp với những phát hiện đã thảo luận trước đó cho thấy rằng furry truyền tải rất nhiều bản thân vào fursona của họ và dành nhiều thời gian, công sức và ý nghĩa vào việc tạo ra fursona của họ, cũng như với những phát hiện cho thấy furry coi thường ý tưởng lấy những chi tiết cụ thể từ một nhân vật khác để sử dụng trong fursona của họ. Tổng hợp lại, những phát hiện này chỉ ra rằng furry coi fursona của họ là những nhân vật riêng biệt, độc đáo hơn là một cái gì đó lấy cảm hứng từ một số nguồn khác, một cái gì đó phổ biến hơn nhiều trong các fandom khác, chẳng hạn như

như khoa học viễn tưởng hay phim hoạt hình, nơi cosplay và nhập vai vào các nhân vật nổi tiếng phổ biến và được coi là bình thường hơn nhiều (Reyzen và cộng sự, 2021).

Hình 7.6. Mức độ mà những người yêu thích furry tại một hội nghị đồng ý rằng fursona của họ là do họ tự tạo ra hoặc được áp dụng/sửa đổi từ một nguồn khác.

- 0%.
- 10%.
- 20%.
- 30%.
- 40%.
- 50%.
- 60%.
- 70%.

Tự tạo ra do người khác tạo ra.

Tương tự như Fursona của One.

Trước đó trong chương này, chúng ta đã tìm thấy bằng chứng cho thấy furry thường coi fursona của họ là sự kết hợp giữa con người hiện tại của họ và con người mà họ muốn trở thành. Trong phần này, chúng tôi muốn đặt ra một câu hỏi liên quan đến khái niệm: furry có coi mình giống với fursona của họ không và nếu có thì như thế nào? Rốt cuộc, furry có thể nói rằng fursona của họ là sự thể hiện con người của họ, nhưng đây có phải là nghĩa đen hay chỉ là nghĩa tượng trưng? Ví dụ, nếu tôi đang chơi trò chơi điện tử, nhân vật tôi đang điều khiển là sự thể hiện của tôi trong thế giới trò chơi, bắt kể nhân vật đó có giống tôi hay không. 28 Nói cách khác, sự giống nhau của fursona với furry và khả năng đại diện cho một khía cạnh nào đó của furry có thể chồng chéo nhưng là những khái niệm riêng biệt. Với điều này trong tâm trí, chúng ta hãy xem xét cảm giác giống nhau của furry với fursona của họ và sự giống nhau này thể hiện như thế nào. Chúng tôi đã yêu cầu furry trong ba nghiên cứu khác nhau chỉ ra liệu họ có đồng ý hay không đồng ý với một tuyên bố về cảm giác rất giống với fursona của họ. Kết quả, được thể hiện trong Hình 7.7, nhất quán đáng kể giữa các nghiên cứu và cho thấy furry cảm thấy rất giống với fursona của họ. Những phát hiện này cũng rất phù hợp với mô hình phát hiện được thể hiện trong Hình 7.4, cho thấy rằng cảm giác giống với fursona của một người có thể trùng lặp với việc coi fursona của một người là đại diện cho bản thân thực sự của họ. Nhưng hãy cùng tìm hiểu sâu hơn một chút về ý nghĩa của việc cảm thấy giống với fursona của một người. Furry đã diễn đạt theo cách riêng của họ trong một trong những nghiên cứu đầu năm 2011 của chúng tôi, khi những người tham gia được yêu cầu mô tả cách họ cảm thấy giống với fursona của họ. Sau khi mã hóa các phản hồi và nhóm các phản hồi tương tự lại với nhau, điểm tương đồng phổ biến nhất được ghi nhận là điểm tương đồng về mặt tâm lý (34,0%) - nghĩa là giống với fursona của họ về mặt tính cách hoặc cách suy nghĩ và nhìn nhận thế giới. Thể loại phổ biến tiếp theo của sự tương đồng là sự tương đồng về hành vi (11,8%)-tin rằng fursona của một người sẽ hành động theo cách tương tự như cách furry, chính họ, sẽ hành động trong một tình huống nhất định. Thể loại phổ biến thứ ba là sự tương đồng về mặt thể chất (7,2%)-chia sẻ các đặc điểm thể chất chung với furry của một người, bao gồm kiểu tóc hoặc hình dạng cơ thể. Xét về tổng thể, những kết quả này cho thấy sự tương đồng mà furry cảm thấy với furry của họ có xu hướng mang tính chất tâm lý.

28 Tất nhiên, nếu nhân vật trong trò chơi trông giống, suy nghĩ và hành xử theo cách đó.

phù hợp với người chơi, nhân vật có thể sẽ được coi là đại diện trung thực hơn của người chơi và điều này có thể khiến trò chơi trở nên hấp dẫn hơn! Tuy nhiên, quan điểm vẫn đúng là một nhân vật có thể đại diện cho một ai đó ngay cả khi họ không giống với người đó theo bất kỳ cách nào.

(ví dụ, tính cách, hành vi), thay vì dựa trên ngoại hình của fursona.

Hình 7.7. Mức độ mà những người yêu thú trong ba nghiên cứu khác nhau đồng ý rằng họ cảm thấy rất giống với thú cưng của mình.

Để kiểm tra ý tưởng này một cách nghiêm ngặt hơn, chúng ta có thể xem xét dữ liệu từ bảy nghiên cứu trực tuyến và hội nghị khác nhau yêu cầu người trả lời chỉ ra, trên một bộ gồm ba thang điểm 7 điểm, từ 1 = không giống chút nào đến 7 = giống hệt nhau, mức độ mà họ cảm thấy giống nhau về mặt thể chất, tâm lý và hành vi với fursona của họ. Phản ánh những gì được tìm thấy trong dữ liệu mở năm 2011, những người tham gia đạt điểm cao nhất về thước đo mức độ giống nhau về mặt tâm lý, với điểm trung bình dao động từ 5,5-5,9 trong bảy nghiên cứu và điểm trung bình chung là 5,7. Mức độ giống nhau về mặt hành vi đứng thứ hai, với điểm trung bình dao động từ 5,2-5,7 trong bảy nghiên cứu và điểm trung bình chung là 5,5. Cuối cùng, điểm trung bình thấp nhất là về mức độ giống nhau về mặt thể chất, dao động trong các nghiên cứu từ 4,1-4,4 với điểm trung bình chung là 4,3. Nói cách khác, cả dữ liệu mở và dữ liệu số đều cho thấy rằng furry cảm thấy có cảm giác giống nhau về mặt tâm lý với fursona của họ hơn là giống nhau về mặt thể chất. Trong một số nghiên cứu khác của chúng tôi nghiên cứu, chúng tôi đã đặt ra những câu hỏi khác về sự giống nhau của fursona. Ví dụ, một nghiên cứu năm 2022 phát hiện ra rằng, bất kể người ta có xem xét sự giống nhau về mặt tâm lý, hành vi hay thể chất, thì việc tham gia hội nghị mẫu của những người thích thú vật có điểm trung bình cao hơn mẫu của những người thích thú vật trực tuyến.

0%.

5%.

10%.

15%.

20%.

25%.

30%.

35%.

40%.

45%.

1.

Mạnh mẽ.

Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

AC 2018 Trực tuyến - 2017 Trực tuyến - 2019.

Các nghiên cứu khác phát hiện ra rằng những furries được nhận dạng cao hơn (fanship) cũng có xu hướng cảm thấy giống với fursona của họ hơn, trong khi nhận dạng fandom không liên quan đến mức độ giống nhau giữa người ta và fursona của họ. Trong một cặp nghiên cứu năm 2022, chúng tôi phát hiện ra rằng furries có khả năng cảm thấy rằng họ đã trở nên tương tự như fursona của họ theo thời gian hơn là họ cảm thấy họ đã trở nên ít giống fursona của họ hơn theo thời gian. Cuối cùng, trong một nghiên cứu liên fandom năm 2014, chúng tôi phát hiện ra rằng furries cảm thấy có sự tương đồng lớn hơn về mặt tâm lý, hành vi và thể chất với fursona của họ so với người hâm mộ anime cảm thấy đối với các nhân vật mà họ cosplay và so với người hâm mộ thể thao giả tưởng liên quan đến các đội mà họ quản lý trong các giải đấu giả tưởng của họ. Nói cách khác, mối liên hệ mà furries cảm thấy với fursona của họ rõ ràng là mạnh mẽ trong một cách có thể có ít điểm tương đồng trên các fandom khác. Số lượng Fursonas Cho đến nay, chúng tôi đã tập trung sự chú ý của mình vào các chi tiết của fursonas, mô tả và mô tả chúng một cách chi tiết. Trong phần còn lại của chương này, chúng ta sẽ chuyển từ chi tiết cụ thể của fursona sang nói nhiều hơn về fursona

rộng rãi. Một ví dụ về điều này là câu hỏi liệu furry chỉ có một fursona hay họ có thể có nhiều hơn một (hoặc thực sự là không có gì cả!). Để bắt đầu, chúng ta sẽ xem xét một số dữ liệu mà chúng tôi đã thu thập được qua tám cuộc khảo sát furry, một số trực tuyến và một số trực tiếp tại các hội nghị, từ năm 2011-2022. Trên khía cạnh nghiên cứu, số lượng furries nói rằng họ chưa bao giờ có fursona dao động từ 2,4-11,9%, với trung bình chung khoảng 6,2%. Hoặc, nói cách khác, khoảng 94% furry nói rằng họ đã có một fursona. Như chúng ta sẽ thấy trong Chương 9, so với nhiều hoạt động liên quan đến người hâm mộ khác mà furry tham gia, việc tạo ra một fursona có thể là một trong những hoạt động phổ biến nhất mà furry tham gia!

Vậy, nếu đúng là hầu hết furry đều có một fursona, thì họ chỉ có một fursona thôi sao? Chúng ta đã thấy nhiều furry đã dành bao nhiêu thời gian và công sức để tạo ra những fursona có ý nghĩa sâu sắc, có giá trị thẩm mỹ các khía cạnh của chính họ. Và xét đến việc tính cách của chúng ta vẫn tương đối ổn định khi trưởng thành (Atherton và cộng sự, 2021), thì việc furry tạo ra một fursona đại diện cho chính họ rồi dừng lại ở đó là điều hợp lý. Nhưng dữ liệu cho thấy điều gì? Khi xem xét tám nghiên cứu tương tự được đề cập ở trên, chúng tôi thấy rằng, phù hợp với linh cảm của mình, phản ứng phổ biến nhất trong mọi nghiên cứu là có một fursona trong suốt cuộc đời. Tuy nhiên, số lượng người tham gia chọn "1" dao động từ 30,2% - 49,3% trong các nghiên cứu, nghĩa là không có mẫu nào mà hơn một nửa số người tham gia cho biết họ chỉ từng có một fursona. Thay vào đó, có từ 43,5 đến 67,3%.

furry trong các mẫu cho biết họ đã có nhiều hơn một fursona theo thời gian, với furry trung bình có 2,0-2,7 fursona trong các mẫu, hoặc trung bình chung là 2,3 fursona. 29 Một cách giải thích có thể có cho dữ liệu này là hầu hết furry đã thay đổi fursona của họ ít nhất một lần trong suốt thời gian họ tham gia fandom. Loại mô hình "fursona nối tiếp" này cho thấy rằng furry tạo ra một fursona mà họ sử dụng cho đến khi họ quyết định tạo ra một fursona khác để thay thế. Tuy nhiên, một khả năng khác là furry có thể có nhiều hơn một fursona tại một thời điểm nhất định. Mô hình "fursona đồng thời" này cho thấy rằng furry có thể tạo ra và xác định với nhiều fursona cùng một lúc, có lẽ để đại diện cho các khía cạnh khác nhau của bản thân, các tâm trạng hoặc tư duy khác nhau, hoặc chỉ đơn giản là để sử dụng trong các bối cảnh khác nhau (ví dụ: nhập vai, hóa trang thành thú, phương tiện truyền thông xã hội). Để so sánh hai mô hình này, chúng tôi chuyển sang dữ liệu từ sáu nghiên cứu đại diện cho furry được tuyển dụng trực tuyến và tại các hội nghị. Trong các nghiên cứu, trung bình 30,0-40,4% furry cho biết hiện tại họ có nhiều hơn một fursona, với furry trung bình có 1,8-2,2 fursona tại một thời điểm nhất định. 30 Dữ liệu này "chia đôi sự khác biệt" giữa hai mô hình và cho thấy rằng cả hai có thể đang xảy ra: một số furry có nhiều hơn một fursona đã thay đổi hoặc thay thế fursona của họ bằng một fursona mới, trong khi những người khác chỉ đơn giản là thêm các fursona khác vào nhóm hiện có hoặc tạo ra nhiều fursona cùng một lúc—mặc dù động lực chính xác dường sau cả hai mô hình vẫn đang được nghiên cứu. Để kết thúc phần này, chúng ta có thể xem xét các câu hỏi cụ thể từ các cuộc khảo sát trong nhiều năm để giúp chúng ta thêm một số sắc thái vào những phát hiện này. Ví dụ, một cặp nghiên cứu phát hiện ra rằng furry có khả năng không đồng ý cao gấp sáu lần so với việc đồng ý rằng họ thay đổi fursona của mình thường xuyên; hơn nữa, mức độ không đồng ý mạnh nhất là câu trả lời phổ biến nhất cho câu hỏi này. Nói cách khác, phù hợp với những gì chúng ta đã tìm thấy, ngay cả khi furry thay đổi fursona của họ, thì điều này hiếm khi được coi là một thói quen hoặc hiện tượng phổ biến. Cuối cùng, dữ liệu từ một cặp nghiên cứu năm 2022 đã phát hiện ra rằng furry trung bình đã có fursona hiện tại của họ trong 5,5-6,7 năm. Trong khi phổ biến nhất.

29 Các phân tích tiếp theo cho thấy số lượng fursona mà một furry có được là không liên quan.

cho dù họ được tuyển dụng trực tuyến hay tại một hội nghị, cũng như việc có nhiều fursona hơn không có nghĩa là furry cảm thấy ít gắn bó hoặc cảm giác kết nối với những fursonas đó. Số lượng fursonas mà một người có cũng thường không phải là yếu tố dự đoán tốt về mức độ xác định của một người là furry hoặc với fandom furry. 30 Như trước đây, có vẻ như không có bằng chứng nào cho thấy furry được tuyển dụng trực tuyến hoặc.

các buổi gặp mặt trực tiếp tại các hội nghị sẽ khác nhau về khả năng họ có nhiều hơn một fursona tại một thời điểm nhất định.

Câu trả lời cho câu hỏi là 1-2 năm, 46,7-47,9% furry cho biết họ đã có fursona hiện tại của mình trong năm năm trở lên. Những phát hiện này một lần nữa trùng khớp với những phát hiện trước đó cho thấy fursona rất sâu sắc và có ý nghĩa đối với nhiều furry và chúng không được thay thế một cách tùy tiện hoặc theo một ý thích nhất thời của hầu hết furry, vì một fursona điển hình được giữ trong nhiều năm. 31 Niềm tin về fursonas nói chung Một chủ đề thường xuyên xuất hiện trong suốt chương này là thực tế là nhiều furry xác định fursonas của họ là một đại diện quan trọng và có ý nghĩa của chính họ. Biết rằng đây là trường hợp của chính họ, chúng ta có thể tự hỏi liệu furry có cho rằng điều tương tự cũng đúng với những furry khác không. Để kiểm tra khả năng này, chúng tôi đã yêu cầu furry trong một cặp nghiên cứu năm 2012 chỉ ra, trên thang điểm từ 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 10 = hoàn toàn đồng ý, mức độ mà họ đồng ý rằng, nói chung, fursona của một ai đó có thể nói lên rất nhiều điều về họ là ai. Điều quan trọng là, câu hỏi này hỏi về fursona nói chung, thay vì hỏi những người tham gia về fursona của riêng họ. Kết quả của cả hai nghiên cứu, được thể hiện trong Hình 7.8, cho thấy furry có ý kiến khá trái chiều về chủ đề này. Điểm trung bình của furry là 6,2 trong cả hai nghiên cứu cho thấy xu hướng đồng ý nhẹ rằng fursona cho bạn biết rất nhiều điều về một người. Đây có thể là kết quả của việc furry chiếu lên người khác từ trải nghiệm của riêng họ, thửa nhận tầm quan trọng và ý nghĩa của fursona của riêng họ trong khi cũng nhận ra rằng điều này có thể không đúng với tất cả furry. Một lời giải thích thay thế liên quan đến cách furry diễn giải cách diễn đạt cụ thể của tuyên bố: trong khi fursona của một người có thể có ý nghĩa và quan trọng, thì việc chỉ nhìn vào fursona mà không có bất kỳ thông tin bổ sung nào có thể không đặc biệt hữu ích đối với người ngoài khi tìm hiểu thêm về furry. Chỉ vì fursona cáo xanh của bạn thầm nhuần ý nghĩa và tầm quan trọng đối với bạn không có nghĩa là tôi sẽ có thể nhận ra bất cứ điều gì về bạn chỉ bằng cách nhìn vào fursona cáo xanh của bạn. Tất nhiên, cần nghiên cứu thêm để xác định cách giải thích nào trong hai cách giải thích này giải thích tốt nhất cho kết quả hoặc liệu một số lời giải thích thứ ba có phù hợp hơn với dữ liệu hay không.

31 Trên thực tế, một trong những nghiên cứu năm 2017 của chúng tôi đã phát hiện ra rằng một người càng sống lâu với thú cưng thì càng có nguy cơ mắc bệnh tiểu đường.

vì, họ càng ít có khả năng cân nhắc đến việc chỉ thay đổi fursona hiện tại của họ. Nếu không có gì khác, fursona của furry có thể trở nên ăn sâu và ổn định hơn như một đại diện cho furry theo thời gian, với furry trẻ hơn, mới hơn là những người dễ dàng thay đổi chi tiết về fursona hoặc thêm một fursona mới hoàn toàn.

Hình 7.8. Mức độ mà những người yêu thú đồng ý rằng thú cưng của một người có thể cho bạn biết nhiều điều về người đó.

Một câu hỏi liên quan trong cùng cặp nghiên cứu cũng hỏi những người thích thú liệu họ có đồng ý hay không đồng ý rằng loài fursona của người khác ảnh hưởng đến mức độ hòa hợp của những người tham gia với người đó. Ban đầu chúng tôi đặt câu hỏi dựa trên những hiểu lầm mà người thường có về tổ chức của cộng đồng người hâm mộ furry. Ví dụ, chúng tôi đã được người phỏng vấn hỏi liệu những người thích fursonas chó có thích chơi với những người thích fursonas chó khác và ghét những người thích fursonas mèo không, dựa trên câu ngạn ngữ cũ rằng mèo và chó không hòa hợp. Công bằng mà nói, ý tưởng này không hoàn toàn vô căn cứ, vì nhiều hội nghị furry tổ chức các sự kiện dành riêng cho từng loài (ví dụ, gặp gỡ ngựa). Tuy nhiên, những sự kiện như vậy là ngoại lệ chứ không phải là quy tắc tại một hội nghị furry, với sự mới lạ là chúng là một trong số ít lần tại một hội nghị furry khi một căn phòng chỉ có một loài fursona.

Ngược lại, trong suốt phần còn lại của hội nghị, và thực sự là trong hầu hết các khía cạnh trực tuyến, những người thích thú với đủ mọi loài fursona tương tác khá hòa thuận-hoặc ít nhất là không có vẻ gì là phân biệt đối xử với nhau dựa trên loài fursona. Thực tế này được chứng minh trong dữ liệu từ cặp nghiên cứu của chúng tôi, được thể hiện trong Hình 7.9. Trong khi kết quả từ câu hỏi trước cho thấy mức độ do dự khá lớn về việc liệu một fursona có thể cho bạn biết điều gì đó về một người hay không, thì những người thích thú lại phần lớn không đồng ý rằng fursona của một người sẽ ảnh hưởng đến họ.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.

Hội nghị trực tuyến.

tương tác với người đó, với điểm trung bình dao động từ 3,1-3,2 trên cả hai mẫu. Một cảnh báo đáng chú ý đối với dữ liệu, các phân tích theo dõi cho thấy những người thích thú vật đồng nhất mạnh mẽ nhất với fursona của riêng họ cũng là những người có nhiều khả năng nói rằng loài fursona của người khác sẽ ảnh hưởng đến mong muốn tương tác với họ. Lý do cho điều này, hiện tại, vẫn chưa được biết, mặc dù một số khả năng là những furry đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ có thể nhận thức rõ hơn hoặc có khả năng giữ những niềm tin khuôn mẫu về các loài fursona cụ thể, nghĩa là họ cho rằng một số điều là đúng về một người có một loài fursona cụ thể và điều này có thể ảnh hưởng đến quyết định tránh xa người đó của họ.

Hình 7.9. Mức độ mà furries đồng ý rằng fursona của một người sẽ ảnh hưởng đến sự tương tác của họ với người đó.

Với khả năng này trong đầu, chúng tôi đã yêu cầu những người tham gia tham dự một hội nghị năm 2016 chỉ ra, theo cách mở, liệu có tồn tại bất kỳ khuôn mẫu nào về loài fursona của họ hay không và nếu có, hãy nêu ra những khuôn mẫu đó là gì. Khi xem xét một số loài fursona phổ biến nhất, một số khuôn mẫu nhất quán đã được những người tham gia báo cáo, bao gồm khuôn mẫu cho rằng sói trung thành, cáo ranh mãnh, rồng mạnh mẽ, mèo lười biếng và thỏ nhút nhát. Mặc dù còn lâu mới là một nghiên cứu chính thức và toàn diện về sự tồn tại.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.
45%.

Hội nghị trực tuyến.

trong số những khuôn mẫu định sẵn về loài trong cộng đồng người hâm mộ furry, dữ liệu ít nhất cũng cho thấy rằng một số khuôn mẫu định sẵn về loài thực sự tồn tại và bản thân furry cũng nhận thức được những khuôn mẫu định sẵn về fursona của riêng họ. Điều này có vẻ gợi ý rằng ít nhất là có thể một số furry sẽ tính đến những khuôn mẫu này khi quyết định chọn một loài fursona để đại diện cho mình và khi quyết định xem họ có muốn tương tác với người khác dựa trên loài fursona của người đó hay không. Trong một nghiên cứu tiếp theo có liên quan từ năm 2017, chúng tôi cũng đã kiểm tra xem có bất kỳ giá trị nào đối với các khuôn mẫu về loài hay không: liệu điều đó có đúng không, đối với ví dụ, những người thích thú với thú lông sói có nhiều khả năng áp dụng nhãn này hơn những người thích thú khác không phải là sói

của "trung thành" với chính họ? Chúng tôi tìm thấy bằng chứng cho thấy gần một nửa số khuôn mẫu được đo lường có vẻ ít nhất là có một số bằng chứng thực nghiệm; những người có lông thú có lông thú sói có khả năng coi mình là trung thành cao hơn đáng kể so với những người không có lông thú sói, rõ ràng có khả năng coi mình là mạnh mẽ hơn và cáo có khả năng coi mình là ranh mãnh cao hơn đáng kể. Tất nhiên, điều này cũng có nghĩa là cũng giống như nhiều khuôn mẫu không được dữ liệu hỗ trợ, cho thấy rằng mặc dù khuôn mẫu có thể tồn tại đối với một số loài lông thú phổ biến, nhưng chỉ có bằng chứng khiêm tốn cho thấy chúng có bất kỳ sự thật nào. Chúng ta có thể xem xét thêm một lời giải thích khả thi cho phát hiện rằng những người có lông thú có thể cảm nhận đến một loài lông thú khi quyết định có nên tương tác với một người lông thú khác hay không. Lời giải thích này ít liên quan đến việc tán thành các khuôn mẫu về một loài khác mà nhiều hơn về

furries có xu hướng đối xử ưu tiên với những người khác có cùng loài fursona với họ. Có nhiều bằng chứng, từ cả nghiên cứu của chúng tôi và từ các nghiên cứu tâm lý xã hội khác, cho thấy rằng, do thiên kiến ích kỷ, furries nên có quan điểm khá cao về fursona của họ. Ví dụ, chúng tôi phát hiện ra, trong một nghiên cứu tại hội nghị năm 2014, furries dành khá nhiều thời gian để suy nghĩ về loài fursona của riêng họ, nhiều hơn nhiều so với thời gian họ dành để suy nghĩ về các loài khác.

Tương tự như vậy, chúng ta đã thấy trước đó trong chương này rằng furries tự coi mình có hiểu biết đặc biệt về loài fursona của riêng mình, cho thấy rằng, ít nhất, họ thích loài fursona của mình đủ để dành thời gian tìm hiểu về nó. Cuối cùng, một khối lượng lớn nghiên cứu tâm lý cho thấy rằng khi mọi thứ đều bình đẳng, mọi người có xu hướng thích và đối xử tốt hơn với những người thuộc nhóm của họ so với những người thuộc nhóm khác (Tajfel, 1970; Tajfel et al., 1971, 1979). Xét về tổng thể, điều này có nghĩa là những người thích thú vật có xu hướng thích những người thích thú vật khác có cùng loài thú vật với mình hơn là những người thích thú vật khác không có cùng loài thú vật đó.

Tóm lại, ít nhất cũng có thể hợp lý khi một phần lý do tại sao một số furry có thể đối xử với furry khác theo loài fursona của họ là vì họ có xu hướng đối xử ưu tiên với những người có fursona giống với họ. Ngoài cách khác, có thể không phải furry đang kích hoạt các khuôn mẫu về các loài khác mà họ chỉ đơn giản là thích một người khác có cùng loài fursona với họ, nghĩ rằng họ có điểm chung (ví dụ, "bọn cáo chúng ta là một lũ ranh mãnh")

và có xu hướng đối xử đặc biệt với những người khác trong nhóm của mình (ví dụ, "chúng ta, loài cáo, cần phải đoàn kết với nhau!"). Tất nhiên, giống như nhiều câu hỏi trong chương này, cần có thêm nhiều nghiên cứu để xác định lời giải thích nào trong số những lời giải thích này giải thích tốt nhất cho hiện tượng này. Chức năng của Fursona Trong phần cuối cùng này, chúng ta sẽ xem xét lại một chủ đề mà chúng ta đã giới thiệu trước đó, cụ thể là câu hỏi về chức năng của một fursona. Với mức độ phổ biến của các fursona trong cộng đồng furry, sẽ hợp lý khi một số furry phát triển các fursona, phần lớn là để phù hợp với những gì họ thấy những furry khác đang làm. 32 Điều này khá phù hợp với các nghiên cứu trước đây cho thấy rằng khi chúng ta thuộc về một nhóm, chúng ta thường tiếp thu các giá trị và chuẩn mực của nhóm, bao gồm cả việc cư xử theo cách các thành viên khác trong nhóm cư xử (Turner và cộng sự, 1987). Trong trường hợp của furry, điều này có thể bao gồm việc tạo ra một fursona giống như những furry khác. Tất nhiên, việc hòa nhập với những furry khác có thể không phải là lý do duy nhất để tạo ra một fursona, hoặc ít nhất, đó có thể không phải là lợi ích duy nhất đến từ việc có một fursona. Như đã được nhiều furry chỉ ra trong dữ liệu mở mà chúng ta đã bắt đầu chương này, furry có thể được hưởng lợi từ việc có một fursona, cho dù đó là sử dụng fursona làm hình mẫu, dựa vào fursona như một chỗ dựa cho lo lắng xã hội, hoặc khám phá và thể hiện các khía cạnh của bản thân mà nếu không thì họ có thể không thể thể hiện. Để kiểm tra các chức năng khác nhau này, chúng tôi đã yêu cầu những người thú được tuyển dụng tại một hội nghị năm 2015 hoàn thành một biện pháp yêu cầu họ chỉ ra, trên thang điểm từ 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 7 = hoàn toàn đồng ý, mức độ họ đồng ý rằng fursona của họ thực hiện một số chức năng khác nhau đối với họ. Kết quả, được hiển thị trong Bảng 7.3, cho thấy fursona có thể thực hiện vô số chức năng khác nhau, mặc dù không phải mọi chức năng đều phổ biến như nhau. Ví dụ,

32 Cá nhân tôi có thể chứng thực đây là trường hợp của tôi. Lần đầu tiên tôi nuôi thú cưng.

buổi gặp mặt, tôi được hỏi về fursona của mình. Vào thời điểm đó, tôi không có fursona, hoặc thậm chí không biết fursona là gì, thúc đẩy tôi về nhà vào đêm đó và tạo ra một cái trước buổi gặp mặt tiếp theo!

furries có nhiều khả năng đồng ý rằng fursona của họ giúp tạo điều kiện cho tương tác xã hội hơn là nói rằng fursona của họ cho phép người khác nhìn thấy khía cạnh chân thực hơn của chính họ. Sự phô biến của các chức năng khác nhau này thường phù hợp với sự phô biến của các chủ đề được đề cập trong các câu hỏi mở ở đầu chương.

Bảng 7.3. Sự đồng ý của Furries rằng fursona của họ thực hiện một số chức năng cụ thể, được đánh giá là điểm trung bình trên thang điểm từ 1-7. Điểm trên 4 cho thấy sự đồng ý với mục này. Chức năng Trung bình Giúp tôi gặp những người mà nếu không thì tôi không thể gặp được 6.1 Cho phép tôi thử một cách khác để tồn tại 5.2 Truyền cảm hứng cho tôi hành động tử tế hoặc nhân ái hơn đối với người khác 5.1.

Cho phép tôi trở nên vĩ đại và tốt hơn chính mình 4.9 Giúp tôi chấp nhận con người thật của mình 4.9 Cho mọi người thấy được "con người thật của tôi" 4.7 Truyền cảm hứng để tôi quyết đoán hơn trong cuộc sống 4.6 Thường giúp tôi vượt qua những thời điểm khó khăn trong cuộc sống 4.4 Truyền cảm hứng để mọi người đối xử tử tế hơn với tôi 4.4.

Một phân tích tiếp theo từ cùng một nghiên cứu cho thấy những furry tự nhận mình là furry (nhưng không nhất thiết phải là fandom furry) có nhiều khả năng nói rằng fursona của họ có chức năng đối với họ. Hoặc, nói cách khác, những furry không đặc biệt hứng thú với furry có thể không có khả năng trải nghiệm những lợi ích từ fursona của họ như furry được nhận dạng cao hơn sẽ trải nghiệm.

Chúng tôi cũng đã xem xét kỹ hơn một chức năng fursona cụ thể: giúp furry vượt qua những thời điểm khó khăn trong cuộc sống. Chúng tôi đã đánh giá mục này qua ba nghiên cứu riêng biệt và thấy rằng furry khá nhất quán đồng ý nhiều hơn là không đồng ý với mục này, với điểm trung bình dao động từ 4,3-4,8 trên các mẫu và furry có khả năng đồng ý cao hơn 1,5-3 lần so với không đồng ý với tuyên bố này. Furry coi fursona của họ đại diện cho bản thân lý tưởng của họ đặc biệt có khả năng đồng ý với tuyên bố này. Cuối cùng, chúng tôi đã đặt thêm một số câu hỏi dựa trên các câu hỏi và câu hỏi nghiên cứu do một số furry cung cấp cho chúng tôi. Cụ thể, chúng tôi đã được các furry mắc nhiều khuyết tật về thể chất và tâm lý khác nhau hỏi liệu điều này có phải là yếu tố quyết định đến việc tạo ra fursona của họ hay không. Đối với.

Ví dụ, một giả thuyết cho rằng furry khuyết tật có thể tạo ra fursona có cùng khuyết tật, vì nhiều furry kết hợp các yếu tố của chính họ vào fursona của họ. Những người khác đưa ra giả thuyết ngược lại, rằng furry khuyết tật có thể thích tạo ra fursona không khuyết tật như một cách để người khác tương tác với họ mà không biết về khuyết tật của họ.

Bảng 7.4 minh họa, những furry khuyết tật phần lớn không đồng ý rằng khuyết tật của họ ảnh hưởng đáng kể đến việc tạo ra fursona của họ và cũng không đồng ý rằng fursona của họ thực hiện bất kỳ chức năng nào cụ thể cho khuyết tật của họ. Thay vào đó, có vẻ như furry khuyết tật không khác gì furry nói chung về các chức năng mà fursona của họ thực hiện và các yếu tố cơ bản thúc đẩy việc tạo ra fursona của họ.

Bảng 7.4. Sự đồng ý với các mục liên quan đến fursona của một người và khuyết tật của họ trong số những furry tự nhận mình có khuyết tật, được đánh giá là điểm trung bình trên thang điểm từ 1 đến 7. Điểm trên 4 biểu thị sự đồng ý với mục đó. Mục Trung bình Fursona của tôi giúp tôi quên đi khuyết tật của mình 3.5 Fursona của tôi che giấu khuyết tật của tôi với người khác 2.6 Fursona của tôi có cùng khuyết tật với tôi 2.5 Fursona của tôi giúp tôi nhận khuyết tật của mình theo một góc độ khác 2.4.

Fursona của tôi giúp người khác hiểu biết về khuyết tật của tôi 2.1 Fursona của tôi giúp tôi giải thích về khuyết tật của mình với người khác 1.9 Fursona của tôi có tình trạng hoặc khuyết tật khác với tôi 1.6.

Phản kết luận.

Chúng tôi bắt đầu chương này với một sự hiểu biết khá cơ bản về fursona là gì, như một người bình thường có thể khái niệm hóa nó: một nhân vật theo chủ đề động vật với hình ảnh, tên và một số đặc điểm riêng biệt. Tuy nhiên, bằng cách cho phép furry mô tả bản chất của furry bằng chính lời nói của họ, người ta nhanh chóng nhận ra rằng furry, đối với nhiều furry, còn hơn cả một hình đại diện,

biệt danh, hoặc cách để duy trì sự ẩn danh của họ. 33 Hơn nữa, chúng ta thấy rằng thực sự không có ai là duy nhất.

33 Chúng ta cũng thấy rằng, đối với ít nhất một số furry, fursona thực chất không có gì hơn thế.

một logo, hình đại diện hoặc một cách để ẩn danh!

khái niệm hóa một fursona. Thay vào đó, chúng ta nhận ra rằng fursona thay đổi đáng kể về hình thức (ví dụ, loài của chúng, chia sẻ các đặc điểm với người tạo ra chúng), nhưng cũng thay đổi đáng kể về mối quan hệ của chúng với người tạo ra chúng (ví dụ, xác định với fursona của một người) và về các chức năng mà chúng thực hiện. Cùng với sự thay đổi này về hình thức và chức năng của fursona, bản thân furry cũng thay đổi đáng kể về niềm tin của họ về fursona, bao gồm mức độ mà furry tin rằng fursona của người khác có thể là nguồn thông tin có giá trị về một người và liệu loài fursona của người khác có thể ảnh hưởng đến quyết định có tương tác với người đó hay không. Và trong khi furry nói chung không đồng ý với ý tưởng để các tương tác của họ với furry khác bị chi phối toàn bộ hoặc một phần bởi loài fursona của người đó, thì vẫn tồn tại những khuôn mẫu về những người có loài fursona cụ thể, chỉ một số trong số đó dựa trên bất kỳ loại sự kiện có thể chứng minh nào và những khuôn mẫu này có thể ảnh hưởng đến cách furry cảm thấy về người khác, bất kể bản thân furry có muốn thừa nhận điều đó hay không. Trong suốt chương này, chúng tôi cũng đã giải quyết một số quan niệm sai lầm phổ biến mà mọi người có về fursona. Ví dụ, trong khi những người không chuyên có thể tin rằng furry tự nhận mình là loài động vật không phải con người được đại diện bởi fursona của họ, thì bằng chứng hiện có lại cho thấy điều ngược lại: trong khi hầu hết furry đều đặc biệt ngưỡng mộ loài fursona của họ và nhiều người biết rất nhiều về chúng, thì tương đối ít người nói rằng họ tự nhận mình là động vật không phải con người. Những người không chuyên cũng có thể tin rằng furry chọn loài fursona của họ khá ngẫu nhiên hoặc thay đổi chúng theo ý thích, cả hai đều không được dữ liệu hỗ trợ; furry có xu hướng dành nhiều thời gian và suy nghĩ vào việc phát triển fursona của họ và, trong khi một số có thể

có nhiều hơn một fursona cùng một lúc và nhiều người đã thay đổi fursona của họ theo thời gian, furry thường không có khả năng thay đổi loài fursona của họ theo bất kỳ loại thường xuyên nào. Hơn nữa, thay vì các loài fursona là một lựa chọn khá ngẫu nhiên, một số ít loài đặc biệt có khả năng được chọn, bao gồm các loài thường được thể hiện trong phương tiện truyền thông mà chúng ta tiêu thụ (ví dụ: chó sói, cáo, rồng) hoặc với những loài mà furry có khả năng có kinh nghiệm trực tiếp (ví dụ: chó, mèo). Thật khó để đưa tất cả những điều này kết hợp lại thành một tuyên bố mạch lạc, duy nhất bao gồm những gì fursona dành cho tất cả furry, nhưng bản thân điều đó cũng đáng để biết. Mặc dù có thể không có một khái niệm duy nhất, được thống nhất về fursona mà tất cả furry đều đồng ý, việc có một fursona vẫn là một trong những hành vi phổ biến nhất mà furry thực hiện và, mặc dù có sự khác biệt lớn về những gì fursona của họ đối với họ, furry dường như rất thành thạo.

trong việc điều hướng hiệu quả các khía cạnh fandom đầy những nhân vật này và những phức tạp mà điều này mang lại. Tài liệu tham khảo Aron, A., Aron, E., N., Tudor, M., & Nelson, G. (1991). Các mối quan hệ gần gũi như bao gồm người khác trong bản thân. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 60 (2), 241-253. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.60.2.241>
Aron, A., Aron, E., & Smollan, D. (1992). Bao gồm người khác trong thang đo bản thân và cấu trúc của sự gần gũi giữa các cá nhân. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 63 (4), 596-612. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.4.596> Atherton, O.E., Grijalva, E.,
Roberts, BW, & Robins, RW (2021). Sự ổn định và thay đổi trong các đặc điểm tính cách và các mục tiêu chính trong cuộc sống

từ đại học đến tuổi trung niên. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 47 (5), 841-858. <https://doi.org/10.1177/0146167220949362> Freud, S., & Jones, E. (Biên tập). (1922). *Beyond the pleasure principle*. (CJM Hubback, Trans.). The International Psychoanalytical Press. <https://doi.org/10.1037/11189-000> Freud, S. (1923). *The ego and the id*. Trong J. Strachey et al. (Trans.), Phiên bản chuẩn của toàn bộ các tác phẩm tâm lý của Sigmund Freud (Tập XIX). Hogarth Press. Haidt, J. (2001). *The emotional dog and its rational tail: A social intuitionist approach to moral judge*. *Psychological Review*, 108 (4), 814-834. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.108.4.814> Higgins, ET (1987). Sự không nhất quán của bản thân: Một lý thuyết liên quan đến bản thân và tình cảm. *Tạp chí Tâm lý học*, 94 (3), 319-340. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.319> Jeck, DM, Qin, M., Eggerth, H., & Biebur, E. (2019). Các vật thể độc đáo thu hút sự chú ý ngay cả khi mờ nhạt. *Nghiên cứu thị giác*, 160, 60-71. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2019.04.004> Moreland, RL, & Beach, SR (1992). Các hiệu ứng tiếp xúc trong lớp học: Sự phát triển của sự yêu thích giữa các học sinh. *Tạp chí Tâm lý học xã hội thực nghiệm*, 28 (3), 255-276. [https://doi.org/10.1016/0022-1031\(92\)90055-0](https://doi.org/10.1016/0022-1031(92)90055-0) Nisbett, R., & Wilson, T. (1977). Kẻ nhiều hơn những gì chúng ta biết: Báo cáo bằng lời về các quá trình tinh thần. *Tạp chí tâm lý*, 84 (3), 231-258. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.3.231> Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, Gerbasi, KC, & Chadborn, D. (2021). Được chuyển đến một thế giới khác: Tâm lý của người hâm mộ anime. *Dự án nghiên cứu anime quốc tế*. Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen. S. (2015). *Bản sắc nhân thú: Mối liên hệ của các thành viên fandom lông lá với động vật không phải con người*. *Anthrozoös*, 28 (4), 533-548. <https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Suler, J. (2004). Hiệu ứng giải ức chế trực tuyến. *Tâm lý học và hành vi mạng*, 7 (3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295> Tajfel, H. (1970). Các thí nghiệm về phân biệt giữa các nhóm. *Scientific American*, 223 (5), 96-103. <https://www.jstor.org/stable/24927662> Tajfel, H., Billig, M., Bundy, R., & Flament, C. (1971). Phân loại xã hội và hành vi giữa các nhóm. *Tạp chí Tâm lý học Xã hội Châu Âu*, 1, 149-178. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2420010202> Tajfel, H., & Turner, JC (1979). Một lý thuyết tích hợp về xung đột giữa các nhóm. Trong W. Austin & S. Worchel (Biên tập viên), *Tâm lý học xã hội về các mối quan hệ giữa các nhóm* (trang 33-47). Brooks/Cole. Turner, JC, Hogg, MA, Oakes, PJ, Reicher, SD, & Wetherell, MS (1987). Tái khám phá nhóm xã hội: Một lý thuyết tự phân loại. Blackwell. Zaman, HBA (2023). Furry đóng vai trò như lực cản phi/con người: Một nghiên cứu điển hình khám phá khả năng sống của người đồng tính da màu thông qua fursona. *Nghiên cứu về người đồng tính trong phương tiện truyền thông và văn hóa đại chúng*, 8 (1), 99-114. https://doi.org/10.1386/qsmpc_00090_1.

Chương 8.

Trang phục thú cưng để thành công.

Courtney "Nuka" Plante.

Nhắm mắt lại và tưởng tượng một furry điển hình. Không, thực sự, hãy làm vậy. Đừng lo, chúng tôi sẽ đợi bạn: hãy tưởng tượng một furry trung bình trông như thế nào. Bạn đã hình dung ra điều gì? Nếu bạn là một furry, bạn có thể đã táo bạo và chỉ tưởng tượng ra bản thân hoặc một người bạn thân tình cờ là một furry. Tuy nhiên, chúng tôi sẵn sàng cá rằng nhiều độc giả, furry hay không, đã tưởng tượng ra ai đó mặc thứ gì đó có chủ đề động vật, bất cứ thứ gì từ một cặp tai và một cái đuôi đến một bộ kigurumi 1 đến một bộ trang phục toàn thân theo phong cách linh vật-những gì furry gọi là bộ đồ lông thú. Nếu đây là những gì xuất hiện trong đầu bạn khi bạn tưởng tượng ra một furry, bạn không phải là người duy nhất. Hầu hết mọi người, có lông hay không, có lẽ sẽ tưởng tượng ra điều gì đó tương tự khi được yêu cầu hình dung một furry điển hình, một người mặc trang phục theo chủ đề động vật nào đó. Đừng chỉ tin vào lời chúng tôi: Hãy xem cách các câu chuyện tin tức về furry mô tả họ:

"các thành viên của cộng đồng 'lông lá' địa phương, nghĩa là họ tham dự các sự kiện nhóm trong trang phục động vật cầu kỳ" (Walker, 2016, đoạn 1).

"fandom furry, một nền văn hóa phụ trong đó các thành viên thích sáng tạo nghệ thuật và ăn mặc như những nhân vật được nhân cách hóa" (Dickson, 2022, đoạn 1).

"anh ấy cũng là một người thích lông thú—một thành viên của một cộng đồng chủ yếu được biết đến vì thực sự thích các loài động vật giả tưởng được nhân cách hóa và mặc đồ lông thú tại các hội nghị" (Thomas, 2022, đoạn 5).

"Hàng nghìn người hóa trang thành động vật 'người hóa', được gọi là 'người thú', đang có mặt tại Pittsburgh để tham dự hội nghị Anthrocon thường niên" (Buffett, 2014, đoạn 2).

"người thích thú vật—những người có hứng thú hoặc ăn mặc giống các nhân vật động vật được nhân cách hóa" (Petersen, 2022, đoạn 1).

1 Kigurumi, hay gọi tắt là "kigu", là loại trang phục liền thân, rộng rãi, theo phong cách Nhật Bản.

trang phục bó sát, có phần giống với trang phục mà trẻ em có thể mặc khi mặc đồ ngủ. Chúng thường có chủ đề về động vật.

"hóa trang thành động vật (hoặc các nhân vật hư cấu khác) có tính cách của con người, chẳng hạn như khả năng đi bằng hai chân" (Laychuk, 2020, đoạn 3).

Chỉ dựa vào những mô tả này, bạn sẽ nghĩ rằng việc mặc một bộ đồ thú là một phần thiết yếu của việc trở thành một người thú. Nhưng hãy nhớ rằng, hầu hết những người thú không hề đeo cạp đèn bộ đồ thú trong định nghĩa của họ về những gì khiến một người thú trở thành một người thú (xem Chương 5 để biết thêm về điều này). Vậy tại sao bộ đồ thú lại đồng nghĩa với người thú và văn hóa người thú mặc dù không phải là một đặc điểm cần thiết hoặc phổ biến trong định nghĩa của hầu hết những người thú về một người thú? Có ít nhất hai lý do có thể xảy ra. Khả năng đầu tiên là trang phục thú rất riêng biệt và dễ nhận biết, do đó là đại diện mang tính biểu tượng của furry. Một khả năng khác là hầu hết furry đều sở hữu một bộ trang phục thú, trong trường hợp đó, việc mô tả furry là những người mặc trang phục thú sẽ chính xác, bất kể furry có tự nhiên đeo cạp đèn đó trong định nghĩa của họ về furry hay không. Hãy cùng xem xét cả hai khả năng này. Nói về khả năng đầu tiên, furry không phải là fandom duy nhất được công nhận thành các yếu tố dễ nhận biết nhất. Nếu, khi bắt đầu chương này, tôi yêu cầu bạn tưởng tượng một người hâm mộ Star Wars thay vì một furry, có lẽ bạn sẽ hình dung ra một người mặc đồ trang

áo giáp stormtrooper hoặc vung thanh kiếm ánh sáng. Tương tự như vậy, người hâm mộ Star Trek thường bị thu hẹp thành những người mặc đồng phục Starfleet màu đen và đỏ 2 và tai nhọn Vulcan, người hâm mộ Harry Potter được chụp ảnh đang vung đũa phép, và người hâm mộ thể thao mặc áo đấu và vè mặt theo màu của đội mình. Không có khả năng tất cả hoặc thậm chí hầu hết người hâm mộ trong các nhóm này đều tự trang điểm bằng những bộ trang phục này hầu hết thời gian-nhiều người trong số họ có lẽ không có phụ kiện để làm như vậy ngay cả khi họ muốn. Nếu

chúng tôi đã thấy một người hâm mộ có vẻ ngoài điển hình hơn của những sở thích này—chúng ta có thể mong đợi thấy điều gì? Vâng, họ có lẽ là một người có vẻ ngoài khá bình thường, mặc quần áo trung bình, ngồi trên ghế dài và tiêu thụ phương tiện truyền thông yêu thích của họ, có thể là nghe trò chơi, xem phim hoặc đọc sách. Vấn đề với hình ảnh này là nó thiếu bất kỳ chỉ báo rõ ràng nào về việc người đó là người hâm mộ điều gì.

3 Mặc dù đây có lẽ là cách phổ biến nhất mà người hâm mộ sử dụng phương tiện truyền thông ưa thích của họ, nhưng không có gì trong cảnh này kích hoạt điều đó.

2 Màu sắc phụ thuộc vào việc người mặc có phải là một phần của lệnh hay không,

kỹ thuật, hoặc khoa học và y tế của Starfleet! 3 Ngoại trừ, tất nhiên, những gì trên màn hình hoặc cuốn sách trên tay họ.

vào thời điểm đó.

những khuôn mẫu mà chúng ta nghĩ đến khi tưởng tượng ra một người hâm mộ. Chỉ cần nhìn vào cảnh mà không có bất kỳ ngữ cảnh nào, đây có thể là một người hâm mộ của hầu hết mọi thứ-thật chí có thể không phải là một người hâm mộ! Vì lý do đó, đây không phải là một hình ảnh đặc biệt hữu ích nếu bạn muốn truyền đạt cho ai đó rằng đây là một loại người hâm mộ cụ thể.

Thay vào đó, chúng ta có xu hướng truyền tải hình ảnh bằng các biểu tượng đặc trưng cho văn hóa người hâm mộ, với những điểm nhấn dễ nhận biết, mang tính biểu tượng của sở thích đó. 4 Bây giờ chúng ta hãy chuyển sự chú ý sang một lời giải thích khác thi khác: liệu chúng ta có thể tự nhiên nghĩ đến trang phục thú khi nghĩ về furry vì hầu hết furry đều mặc trang phục thú không?

Sự phô biến của Fursuiting Thoạt nhìn, có vẻ như khá đơn giản để tìm ra có bao nhiêu furry sở hữu một bộ fursuit: chỉ cần lấy một mẫu của một nhóm furry và hỏi họ xem họ có phải là fursuiter hay không. Trên thực tế, chúng tôi đã làm chính xác như vậy trong bốn mẫu furry trực tuyến và tại hội nghị khác nhau từ năm 2016-2020!

Chúng tôi yêu cầu những người tham gia đánh dấu vào ô nếu họ là người chơi đồ lông thú. Kết quả khá tương đương trên các mẫu, với 28,1% người trả lời tham dự hội nghị đánh dấu vào ô và 27,7-35,8% người trả lời trực tuyến đánh dấu vào ô. Chỉ riêng điều đó thôi cũng đủ để bác bỏ ý tưởng này: trên các mẫu, dữ liệu cho thấy chỉ có khoảng một phần tư đến một phần ba số người chơi đồ lông thú là người chơi đồ lông thú.

Hoặc, nói cách khác, nhiều furry không phải là fursuiter hơn là fursuiter, vì vậy sẽ không chính xác khi mô tả furry là những người mặc đồ lông thú-điều mà phần lớn furry không làm. 5 Nhưng nếu điều đó giải quyết được câu hỏi, tại sao phần này lại tiếp tục trong nhiều trang nữa? Những đặc điểm có tinh thần phê phán có thể phản đối cách chúng tôi đặt câu hỏi ở đoạn trên. Về mặt kỹ thuật, chúng tôi chỉ hỏi liệu người trả lời có coi mình là fursuiter hay không. Điều này không giống với việc hỏi liệu họ có sở hữu một bộ đồ lông thú hay không. Ví dụ, hoàn toàn có thể xảy ra.

4 Để minh họa, hãy tưởng tượng bạn là một đạo diễn phim đang cố gắng xây dựng bộ phim của mình.

diễn ra ở San Francisco. Nếu bạn chỉ chiếu các đoạn phim về một vùng ngoại ô trông bình thường, thì người xem khó có thể nhận ra đó là San Francisco-nếu không chiếu những từ "San Francisco" trên màn hình. Thay vào đó, nếu bạn bắt đầu bộ phim của mình bằng một cảnh quay toàn cảnh Cầu Cổng Vàng, thì khán giả sẽ ngay lập tức nhận ra rằng thành phố này là San Francisco và có thể sẽ gợi lại trong đầu những suy nghĩ, cảm xúc và thông tin liên quan về San Francisco khi họ xem. 5 Bằng chứng hội tụ cho điều này

điểm có thể được tìm thấy trong Chương 5, trong đó chúng tôi đã hỏi.

furies furry có ý nghĩa gì với họ. Trong khi một số ít furry tự phát xác định trang phục thú là một phần trong định nghĩa của họ về furry, thì phần lớn furry thì không.

ai đó có thể sở hữu một bộ đồ thú nhưng không mặc nó dù nhiều để cảm thấy thuật ngữ "người hóa trang thành thú" áp dụng cho họ. Một khác, một người nào đó có thể sở hữu một bộ đồ lông thú và thường mặc nó, nhưng họ đã không mặc trong nhiều năm, vì vậy họ không còn chủ động xác định mình là người mặc đồ lông thú nữa. Và trong khi bạn có thể lập luận rằng hầu hết những người sở hữu một bộ đồ lông thú có lẽ tự gọi mình là người mặc đồ lông thú, thì có lẽ chúng ta nên hỏi cụ thể về quyền sở hữu bộ đồ lông thú, thay vì chỉ suy ra từ một nhãn hiệu mà ai đó áp dụng cho chính họ. Như câu nói, bất cứ điều gì đáng làm đều đáng làm đúng. Theo tinh thần này, tiếp theo chúng ta chuyển sang một bộ gồm bốn nghiên cứu trước đó từ năm 2011-2016, trong đó chúng tôi đã yêu cầu những người thích thú được tuyển dụng trực tuyến và trực tiếp tại một hội nghị chỉ ra cụ thể, có hoặc không, liệu họ có sở hữu một bộ đồ lông thú hoàn chỉnh hay một phần hay không. 6 Kết quả cho thấy quyền sở hữu một bộ đồ lông thú hoặc một phần dao động từ 31,5-45,2% trên các mẫu, trong đó các mẫu trực tuyến có quyền sở hữu thấp hơn một chút (33,9%) so với mức trung bình của các mẫu được tuyển dụng tại các hội nghị (40,8%). Những con số này cao hơn đáng kể so với số lượng người thích thú vật tự nhận mình là người thích mặc đồ thú vật, cũng có cho ý tưởng rằng ít nhất một số người thích thú vật sở hữu đồ thú vật có thể không tự gọi mình là

fursuiters. Tất nhiên, có một cách giải thích khác về dữ liệu này: có lẽ việc xác định mình là fursuiters và sở hữu một bộ fursuit là như nhau, và sự khác biệt trong những kết quả này dựa trên

thực tế là các nghiên cứu diễn ra trong những năm khác nhau, và có lẽ tỷ lệ fursuiting đã giảm trong những năm gần đây. Mặc dù khả năng này tồn tại, dữ liệu từ các hội nghị furry sẽ không đồng tình và thường cho thấy tỷ lệ người tham dự tham gia diễu hành fursuit ngày càng tăng - một sự kiện mà những người chơi fursuit tại một hội nghị xếp hàng và diễu hành cùng nhau qua không gian hội nghị. Một ví dụ minh họa, vào năm 2010, 16,8% người tham dự đã tham gia diễu hành fursuit, trong khi vào năm 2022, con số đó đã tăng lên 26,4% ("Anthrocon 2010", 2023; "Anthrocon 2022", 2023). Nhưng nghiên cứu này cũng đưa ra một khía cạnh mới cho câu hỏi - sự khác biệt giữa các loại hình sở hữu fursuit khác nhau. Một cái nhìn sâu hơn vào.

6 Thông thường, một bộ đồ lông thú "tùy chỉnh" là bộ đồ che phủ toàn bộ cơ thể của người mặc và.

thường bao gồm, như các mảnh riêng biệt hoặc được kết nối, đầu, thân, tay và chân, chân và bàn chân, và đuôi, cánh, sừng hoặc các phụ kiện khác. Ngược lại, một bộ đồ lông thú "một phần" thường đề cập đến một bộ đồ lông thú thiếu một hoặc nhiều thành phần để tạo thành một bộ đồ lông thú hoàn chỉnh. Ví dụ, nhiều bộ đồ một phần không có phần thân (thay vào đó, người mặc mặc quần áo, với cánh tay và bàn tay, đầu và bàn chân của bộ đồ lông thú dường như nhô ra khỏi quần áo). Tuy nhiên, không có định nghĩa nào được thiết lập về những gì cấu thành nên một bộ đồ một phần. Trong

Tuy nhiên, không có định nghĩa nào được thiết lập về những gì cấu thành nên một bộ đồ một phần. Trong

Nghiên cứu, chúng tôi để thuật ngữ này không được định nghĩa, cho phép những người thích thú trả lời dựa trên định nghĩa của riêng họ.

kết quả nghiên cứu của chúng tôi cho thấy những người mê thú có khả năng sở hữu một bộ đồ thú một phần cao gấp đôi so với sở hữu một bộ đồ thú toàn phần. Điều này có thể xảy ra vì một số lý do hợp lý. Một lý do là, việc đặt may một bộ đồ thú một phần thường rẻ hơn và dễ làm hơn so với một bộ đồ thú toàn phần, gần như theo định nghĩa (tức là một bộ đồ thú toàn phần bao gồm tất cả các bộ phận của một bộ đồ thú một phần, cộng thêm nhiều bộ phận khác). Nói về ý tưởng này, một học giả độc lập tên là Abigail Torbatian đã chia sẻ với chúng tôi dữ liệu mà cô ấy đã thu thập được từ hơn 100 nhà sản xuất trang phục thú khác nhau. Dữ liệu cho thấy giá của một bộ trang phục thú một phần vào năm 2020 dao động từ 550,00 đô la đến 3.875,00 đô la, với chi phí trung bình là 1.647,61 đô la. 7 Ngược lại, giá của bộ trang phục thú toàn phần từ cùng một nhà sản xuất trang phục thú thuộc vào việc chúng là plantigrade hay digitigrade, 8 nhưng trung bình lần lượt là 2.676,15 đô la và 3.107,92 đô la, với phạm vi từ 994,00-5.750,00 đô la và 1.056,00-6.650,00 đô la-cao hơn đáng kể so với chi phí của một bộ trang phục một phần. Vì bộ trang phục một phần có giá cả phải chăng hơn, nên chúng cũng dễ tiếp cận hơn với mọi người so với bộ trang phục thú toàn phần, có thể chỉ thích mặc bộ trang phục thú một phần hơn là bộ trang phục thú toàn phần. Một mặt, mặc một bộ đồ thú không có phần thân (tức là mặc quần áo thay vì bộ đồ liền thân) mát hơn nhiều, xét về nhiệt độ, so với mặc một bộ đồ thú dày đù. Đối với những người mặc đồ thú ngoài trời hoặc ở những nơi không có điều hòa, điều này có thể khiến việc mặc đồ thú một phần trở nên hấp dẫn hơn nhiều-và ít gây mất nước hơn! Hơn nữa, việc mặc và cởi một bộ đồ thú một phần (ví dụ, một bộ đồ thú không có phần thân hoặc một bộ đồ không phải là một bộ đồ liền thân) dễ dàng hơn nhiều so với việc mặc và cởi một bộ đồ thú dày đù. Điều này có thể hấp dẫn những người muốn có sự linh hoạt khi có thể thay đổi bộ đồ (ví dụ, để tạo điều kiện cho tương tác xã hội, để chụp ảnh dễ dàng hơn) mà không cần phải tìm phòng thay đồ và mất mười phút để thay đổi. Do đó, ngay cả trong số những người mê đồ thú có khả năng mua một bộ đồ thú dày đù, một số người có thể lựa chọn mặc một bộ đồ một phần chỉ vì sự thoải mái, dễ mặc và loại đồ thú mà họ muốn làm.

7 Tất cả giá đều tính bằng đô la Mỹ.

8 Các thuật ngữ "plantigrade" và "digitigrade" ám chỉ hình dạng đôi chân của nhân vật.

Chân Plantigrade đề cập đến loại chân mà con người có, trong đó toàn bộ bàn chân thường chạm vào mặt đất. Ngược lại, chân digitigrade đôi khi được mô tả (một cách sai lầm) là có vẻ như có "đầu gói hướng về phía sau" giống như chân ngựa: chỉ có "ngón chân" chạm đất, còn đế của một "bàn chân" dài vẫn cách mặt đất. Chi phí cao hơn cho một bộ đồ digitigrade thường là kết quả của

cần phải dệm và điều khác để tạo ra ảo giác về một đôi chân di chuyển bằng ngón chân trên bộ đồ được mặc bởi người di chuyển bằng lòng bàn chân.

Dữ liệu về quyền sở hữu trang phục thú cũng đặt ra một câu hỏi bổ sung: liệu tất cả những người chơi thú sở hữu một bộ trang phục thú có nên được coi là chỉ sở hữu một bộ trang phục thú không? Chúng tôi đã đánh giá ý tưởng này qua bốn nghiên cứu bổ sung từ năm 2017-2019, trong đó những người trả lời tại các hội nghị và trực tuyến được hỏi họ sở hữu bao nhiêu bộ trang phục thú. Các nghiên cứu tại hội nghị, không phân biệt giữa trang phục thú một phần và toàn phần, đã phát hiện ra rằng 45,1-48,2% người chơi thú được tuyển dụng tại một hội nghị sở hữu ít nhất 1 bộ trang phục thú, với 20,3-21,4% người chơi thú cho biết họ sở hữu nhiều hơn một bộ trang phục thú. Những con số này cao hơn một vài phần trăm trong một số nghiên cứu trước đó, điều này càng cho thấy rằng việc sở hữu trang phục thú có thể đang gia tăng. Trong các mẫu trực tuyến, 19,5-19,8% người trả lời cho biết họ sở hữu một bộ trang phục thú đầy đủ và 23,3-26,4% cho biết họ sở hữu một bộ trang phục thú một phần, với 2,6-3,2% và 3,8-4,5% sở hữu nhiều hơn một bộ trang phục thú toàn bộ hoặc một phần. Nói một cách đơn giản, dữ liệu cho thấy, đặc biệt là trong số những người chơi thú lông trực tuyến, rằng những người sở hữu một bộ đồ lông thú có nhiều khả năng sở hữu một bộ đồ lông thú duy nhất. Những phát hiện này cũng cung cấp thêm bằng chứng cho thấy việc sở hữu một phần bộ đồ lông thú phổ biến hơn so với việc sở hữu toàn bộ bộ đồ lông thú và những người chơi thú lông được tuyển dụng trực tuyến. 9 Cho đến thời điểm này, chúng ta đã thấy rằng số lượng furries sở hữu một bộ đồ lông thú luôn ở mức dưới 50%, nghĩa là chúng tôi chưa gặp một mẫu nào mà nhiều furries sở hữu một bộ đồ lông thú-một phần hoặc không-hơn là không sở hữu. Điều này dường như đóng một chiếc đinh vào quan tài của tuyên bố rằng furries được định nghĩa là những người mặc bộ đồ lông thú. Tuy nhiên, nếu chúng ta rất rõ ràng lượng định nghĩa của mình về những gì được coi là một bộ đồ lông thú, thì vẫn có cơ hội tìm thấy một hạt nhân sự thật trong tuyên bố đó. Sau cùng, chúng ta chỉ xem xét các bộ đồ lông thú một phần và toàn bộ, nhưng có thể một số người tưởng tượng một furry là người đeo tai mèo, đuôi hoặc vòng cổ. Với điều này trong tâm trí, chúng ta có thể mở rộng phạm vi câu hỏi của mình bằng cách hỏi có bao nhiêu furry sở hữu bất kỳ loại quần áo hoặc phụ kiện theo chủ đề furry nào. Chúng tôi đã thực hiện chính xác điều đó trong một nghiên cứu năm 2014 về những furry tham gia hội nghị, kết quả của nghiên cứu được thể hiện trong Bảng 8.1.

9 Điều này có lý vì ít nhất hai lý do. Đầu tiên, các hội nghị có thể tốn kém.

tham dự, thường tốn hàng trăm hoặc thậm chí hàng nghìn đô la khi bạn bao gồm cả chi phí khách sạn, đi lại và đăng ký. Những người có đủ khả năng mua một bộ đồ lông thú cũng có thể là những người có đủ khả năng đi du lịch đến các hội nghị. Một lý do có thể khác, chúng tôi sẽ đề cập sau trong chương này, là bộ đồ lông thú có một thành phần xã hội, mang tính trình diễn đối với họ. Do đó, những người không tham dự các hội nghị furry có thể có ít lý do hơn để sở hữu một bộ đồ lông thú (tức là không thể mặc nó cùng với những người mặc đồ lông thú khác và khoe nó với các nhóm furry lớn).

Bảng 8.1. Tỷ lệ người được hỏi sở hữu từng vật phẩm theo chủ đề lông thú khác nhau được thiết kế để thể hiện sở thích lông thú của một người. Hiển thị vật phẩm % Sở hữu Đuôi 48,1% Quần áo 34,3% Tai 27,3% Bàn tay-Bàn chân 16,7% Đầu/Mặt nạ 16,7% Bàn chân-Bàn chân 15,3% Móng vuốt 9,7% Cánh 1,9% Phụ kiện khác 36,6%.

Bảng này tiết lộ một vài sự thật quan trọng. Đầu tiên, phù hợp với những gì chúng tôi quan sát được với trang phục lông thú, không có một phụ kiện hay trang phục lông thú nào được sở hữu bởi phần lớn những người thích lông thú. Thứ hai, dữ liệu cho thấy rằng mặc dù không phải tất cả furry đều làm như vậy, nhưng nhiều furry thích thể hiện sự quan tâm của người hâm mộ thông qua việc sở hữu và mặc quần áo hoặc phụ kiện liên quan đến người hâm mộ. Điều này không khác gì người hâm mộ Star Wars, nhiều người trong số họ có thể không sở hữu một thanh kiếm ánh sáng, nhưng không thể phủ nhận rằng nhiều người cũng sở hữu một chiếc vì bản chất mang tính biểu tượng của nó trong loạt phim. Trước khi kết thúc phần này, chúng ta hãy xem nhanh một số phát hiện bổ sung để thêm một số bối cảnh và sắc thái cho những khám phá của chúng ta. Ví dụ, chúng ta đã nói về số lượng furry sở hữu hoặc không sở hữu bộ đồ lông thú, nhưng chúng ta vẫn chưa xem mức độ mà furry thậm chí quan tâm đến việc sở hữu một bộ đồ lông thú ngay từ đầu. Nếu hơn một nửa số furry hiện không sở hữu một

fursuit, có phải vì nhiều furry không hứng thú sở hữu một bộ fursuit, hay ít nhất một số người trong số họ đang tiết kiệm tiền để mua một bộ trong tương lai? Để kiểm tra điều này, chúng tôi đã yêu cầu furry, tại một hội nghị năm 2016 và trực tuyến năm 2017, cho biết mức độ họ đồng ý với tuyên bố "Tôi muốn sở hữu một bộ fursuit" trên thang điểm 7 (1 = hoàn toàn không đồng ý, 7 = hoàn toàn đồng ý). Dữ liệu về những người không sở hữu một bộ fursuit được hiển thị trong Hình 8.1. Các phát hiện cho thấy rằng hầu hết furry không có bộ fursuit vẫn có mong muốn khá mạnh mẽ là sở hữu một bộ fursuit. Phát hiện này, cùng với dữ liệu trước đó cho thấy chi phí đáng kể của một bộ fursuit, cho thấy rằng nhiều furry hơn.

có lẽ sẽ sở hữu một bộ đồ lông thú nếu họ có đủ khả năng chi trả. 10 Dữ liệu cũng có thể chỉ ra rằng một số người chơi thú hiện tại có thể không sở hữu một bộ đồ lông thú, nhưng có lẽ đang trong quá trình tiết kiệm tiền để mua một bộ, hoặc đã đặt may một bộ nhưng do danh sách chờ và thời gian sản xuất dài nên có thể vẫn chưa có bộ đồ. 11 Ngoài ra, phù hợp với những phát hiện đã thảo luận trước đó, những người chơi thú lông tham dự hội nghị có hứng thú sở hữu một bộ đồ thú lông hơn những người chơi thú lông được tuyển dụng trực tuyến. Tất nhiên, điều này không có nghĩa là những người chơi thú lông được tuyển dụng trực tuyến không hứng thú sở hữu một bộ đồ thú lông. Xét cho cùng, phản ứng phổ biến nhất đối với cả hai mẫu là sự đồng ý tối đa với tuyên bố. Tuy nhiên, những người chơi thú lông tham dự hội nghị đạt điểm cao hơn, với điểm trung bình là 5,6, so với những người chơi thú lông được tuyển dụng trực tuyến, với điểm trung bình là 5,0.

Hình 8.1. Mức độ người chơi thú trong một nghiên cứu trực tuyến và tại hội nghị đồng ý rằng họ quan tâm đến việc sở hữu một bộ đồ thú.

10 Chúng ta cũng có thể tìm thấy bằng chứng hội tụ từ một nghiên cứu tại hội nghị năm 2011.

những người thích thú vật cho dù họ hiện có, muốn hay không muốn sở hữu một bộ đồ thú vật hoàn chỉnh hay một phần. Trong khi 37,6% trong số những người thích thú cho biết họ vẫn chưa có một bộ đồ thú một phần, ngụ ý rằng họ có thể sẽ có trong tương lai, chỉ có 2,7% cho biết họ không có hứng thú sở hữu một bộ đồ một phần. Tương tự như vậy, 49,3% người thích thú cho biết họ vẫn chưa có một bộ đồ thú hoàn chỉnh, trong khi chỉ có 3,5% cho biết họ không có hứng thú với một bộ đồ. 11 Ví dụ, không có gì lạ khi phải mất nhiều tháng để may một bộ đồ thú và đổi mới.

hàng đợi cho những người thợ may đồ thú nổi tiếng có thể kéo dài từ một đến hai năm. Cũng cần lưu ý rằng những người thợ may đồ thú khá hiếm trong cộng đồng người hâm mộ đồ thú và có nhu cầu khá cao. Trong các nghiên cứu năm 2017 và 2020 của chúng tôi, chúng tôi thấy rằng chỉ có 8,4-10,8% người mê đồ thú tự coi mình là người may đồ thú, mặc dù trong một nghiên cứu năm 2018, chúng tôi thấy rằng khoảng một nửa số người mê đồ thú cho biết họ đã tùy chỉnh hoặc tự làm ít nhất một số bộ phận của đồ thú.

0%.
20%.
40%.
60%.
80%.

Hội nghị trực tuyến.

Chúng ta cũng có thể chuyển hướng tập trung của mình khỏi việc sở hữu bộ đồ thú để thay vào đó hỏi những người chơi đồ thú sở hữu bộ đồ thú về mức độ họ thực sự mặc nó. Xét cho cùng, một người chơi đồ thú sở hữu bộ đồ thú nhưng chưa bao giờ mặc nó có thể coi bộ đồ thú của họ là một món đồ sưu tầm, không khác gì cách một người hâm mộ Star Wars có thể chọn không mặc bộ giáp stormtrooper của mình mà thay vào đó, trưng bày nó trong một chiếc hộp. Để kiểm tra điều này, chúng tôi đã hỏi những người chơi đồ thú trong một nghiên cứu trực tuyến năm 2019 để chỉ ra tần suất họ mặc bộ đồ thú, cả trong 12 tháng qua và tại thời điểm trong cuộc đời khi họ mặc đồ thú cưng nhiều nhất. Kết quả được thể hiện trong

Hình 8.2.

Hình 8.2. Tần suất mà những người sở hữu bộ đồ lông thú trong một nghiên cứu trực tuyến mặc bộ đồ lông thú của họ trong năm qua và tại thời điểm trong cuộc đời mà họ mặc bộ đồ lông thú thường xuyên nhất.

Kết quả cho thấy hầu hết những người sở hữu bộ đồ thú hiện không mặc đồ thú nhiều như thời kỳ đỉnh cao. Trong một phát hiện có thể gây ngạc nhiên cho những người không sở hữu bộ đồ thú, một người sở hữu bộ đồ thú điển hình mặc đồ thú ít hơn một lần mỗi tháng, có lẽ chỉ chọn làm như vậy tại một vài hội nghị hoặc sự kiện địa phương mỗi năm. Ngay cả vào thời điểm trong cuộc đời mà những người mặc đồ thú làm nhiều nhất, họ cũng chỉ làm như vậy một hoặc hai lần mỗi tháng. Điều này hoàn toàn khác với những gì mọi người thường nghĩ về những người thích đồ thú là những người yêu thích bộ đồ thú của mình và mặc chúng quanh nhà hoặc trong mọi cơ hội khi ra ngoài thế giới. Điều đáng chú ý là khoảng 9,0% người sở hữu bộ đồ thú cho biết họ chưa từng mặc thử một bộ đồ nào trong năm qua, nhưng điều đó không ngăn cản họ tiếp tục coi mình là người thích bộ đồ thú.

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.

Không bao giờ ít hơn.

Một lần mỗi.
Tháng.

Một lần mỗi.
Tháng.

2-3 lần mỗi tháng.

Một lần mỗi.
Tuần.

2-3 lần mỗi tuần.

Hằng ngày.

Năm qua là năm đỉnh cao của cuộc sống.

Điều này đưa chúng ta trở lại, một lần cuối cùng, với quan điểm ban đầu của chúng ta: trái ngược với cách furry thường được định nghĩa trong văn hóa đại chúng là một nhóm tập trung vào việc mặc đồ thú, có rất ít bằng chứng cho thấy fursuiting là một đặc điểm xác định ý nghĩa của việc trở thành một furry. Thật vậy, hầu hết furry hiện không sở hữu một bộ đồ thú, ngay cả khi hầu hết thấy ý tưởng sở hữu một bộ một ngày nào đó hấp dẫn. Và ngay cả trong số những người sở hữu một bộ đồ thú, họ có xu hướng không mặc bộ đồ thú thường xuyên hơn tại một số ít buổi họp mặt và hội nghị trong suốt cả năm. Điều này không chỉ xảy ra với cộng đồng furry, vì chúng ta khó có thể mong đợi những người hâm mộ anime cosplay quanh nhà hoặc tại nơi làm việc của họ, chúng ta cũng không mong đợi một người hâm mộ thể thao thông thường vẽ mặt theo màu sắc của đội mình trong khi xem trận đấu ở nhà. Những hoạt động này, mặc dù bắt mắt và khác biệt, nhưng lại hiếm hơn nhiều đối với người hâm mộ-furry hoặc những người khác-so với những gì được mô tả trên phương tiện truyền thông. Niềm tin này cũng bỏ qua thực tế là sở thích của hầu hết người hâm mộ thể hiện theo những cách hấp dẫn khác, một chủ đề mà chúng ta sẽ thảo luận sâu hơn trong Chương 5. Động lực và niềm tin của Fursuiter Chúng ta đã thấy rằng

furries, với tư cách là một nhóm, không được xác định bởi việc mặc trang phục furry. Nhưng chúng ta khó có thể giả vờ rằng trang phục furry không phải là một phần hấp dẫn của văn hóa furry. Cho dù bạn có cảm nhận đến thời gian và chi phí để tạo ra một bộ trang phục furry hay tác động vật lý mà việc mặc trang phục furry gây ra cho cơ thể 12, thì cũng khó mà không tự hỏi điều gì thúc đẩy một người phải trải qua tất cả những nỗ lực đó khi họ có thể chỉ xem một bộ phim furry, chiêm ngưỡng tác phẩm nghệ thuật furry hoặc tương tác trên một diễn đàn furry như rất nhiều furry khác vẫn làm. Chúng tôi đã hỏi những người mặc trang phục furry câu hỏi này trong một nghiên cứu năm 2016, cụ thể là yêu cầu họ chỉ ra tầm động lực khác nhau quan trọng như thế nào khi nói đến sở thích của họ trong việc hóa trang thành thú. 13 Người tham gia trả lời trên thang điểm 7 (1 = không quan trọng chút nào, 7 = cực kỳ quan trọng). Mỗi động lực trong tầm động lực được nghiên cứu đều được đưa vào dựa trên những quan sát của chúng tôi tại các hội nghị về thú và các cuộc trò chuyện mà chúng tôi đã có với những người hóa trang thành thú. Kết quả được thể hiện trong Bảng 8.2. Kết quả cho thấy, trong số các động lực trong danh sách, việc thể hiện sự sáng tạo và giải trí cho người khác là hai động lực quan trọng nhất đối với.

12 Dựa trên kinh nghiệm của mình, tôi có thể chứng thực rằng cả hai đều đã chạy 5 km nhiều lần.

và chạy 10 km và mặc đồ lông thú trong 3 giờ dưới cái nóng hè, thì hoạt động sau mệt hơn nhiều-mặc dù cả hai đều đòi hỏi lượng nước và phục hồi đáng kể! 13 Thật buồn cười là mặc dù chúng tôi không yêu cầu người tham gia hoàn thành khảo sát trong

bộ đồ thú, một số người dũng cảm đã làm chính xác như vậy, bằng cách tháo bộ đồ thú ra, cố cầm bút bằng những bàn chân to và rậm của mình, hoặc bằng cách đọc câu trả lời cho một người bạn đọc câu hỏi cho họ.

Liệu điều này có nói lên điều gì đó về sự quyết tâm hay sự thách thức tuyệt đối của những người chơi trang phục thú hay không vẫn là chủ đề cho các nghiên cứu trong tương lai!

những người mặc đồ thú, theo sát là khả năng thể hiện một số hình thức cá tính hoặc sự khác biệt. Ở mức độ thấp hơn một chút, những người mặc đồ thú cũng được thúc đẩy bởi khả năng thể hiện một hình thức khác biệt hoặc thay thế bản sắc và như một cách để kết nối với fandom. Trong số những động lực ít quan trọng nhất là giáo dục người khác (ví dụ, về fandom) hoặc để ăn khỏi một số khía cạnh của bản thân hàng ngày. Có sự thay đổi đáng kể trong động lực của từng người mặc đồ thú, không có động lực đơn lẻ nào nổi lên như một động lực rõ ràng và duy nhất cao hơn so với những động lực khác. Tương tự như vậy, các phân tích theo dõi phát hiện ra rằng hầu hết những người mặc đồ thú đều nói rằng một số động lực khá quan trọng đối với họ, làm phức tạp thêm bức tranh về động lực: không chỉ động lực khác nhau giữa những người, mà ngay cả trong cùng một người thường có nhiều động lực để mặc đồ thú. 14.

Bảng 8.2. Đánh giá trung bình về mức độ quan trọng trên thang điểm từ 1-7 của tầm động lực khác nhau để hóa trang thành thú như được chỉ ra bởi một mẫu người hóa trang thành thú tham gia hội nghị. Động lực Tầm quan trọng Để thể hiện sự sáng tạo 5.8 Để giải trí cho người khác 5.8 Để thể hiện cá tính 5.6 Để thể hiện bản sắc khác biệt 5.2 Để kết nối với cộng đồng người hâm mộ 5.1 Để tạo ra bản sắc thay thế 4.9 Để giáo dục người khác 4.1 Để che giấu bản thân thường ngày của tôi 3.7.

Để hiểu rõ hơn về trải nghiệm hóa trang thú, chúng tôi đã hỏi những người hóa trang thú trong nhiều năm về trải nghiệm của họ kinh nghiệm với fursuiting. Một ví dụ đơn giản, trong hai nghiên cứu dựa trên quy ước từ năm 2017-2018, chúng tôi đã yêu cầu những người mặc fursuit chỉ ra mức độ họ đồng ý hoặc không đồng ý rằng họ cư xử khác nhau trong bộ đồ lông thú của mình so với khi họ ở ngoài bộ đồ lông thú. Như Hình 8.3 minh họa, những người mặc fursuit phần lớn đồng ý với tuyên bố này, rằng việc hóa trang thành thú cung cấp mang đến những hành vi mà họ hiếm khi thực hiện trong cuộc sống thường ngày. 15 Để xem chúng ta đang nói đến những loại hành vi nào, chúng ta.

14 Chúng tôi cũng nhận ra rằng danh sách các động cơ có thể có là không đầy đủ. Thay vào đó, nó.

mình họa rằng, ngay cả trong một tập hợp con của tất cả các động lực có thể có để hóa trang thành thú, vẫn có sự khác biệt đáng kể và không có động lực duy nhất nào thúc đẩy tất cả những người hóa trang thành thú. 15 Học sinh và những người bạn không phải là người hóa trang thành thú thường hỏi tôi rằng liệu tôi có làm những việc thông thường hàng ngày không.

các hoạt động ban ngày như nằm dài quanh nhà hoặc làm việc nhà trong khi mặc bộ đồ lông thú.

đã đặt một câu hỏi tiếp theo trong nghiên cứu năm 2018, trong đó phát hiện ra rằng những người mặc đồ thú có xu hướng tham gia vào các hành vi mà họ cho là khó hoặc thậm chí không thể thực hiện nếu họ không mặc đồ thú (xem Hình 8.4).

Hình 8.3. Mức độ mà những người chơi trang phục thú trong hai nghiên cứu hội nghị khác nhau đồng ý rằng họ có hành vi khác nhau khi mặc trang phục thú so với khi không mặc trang phục thú.

Tất nhiên, điều này chỉ làm nảy sinh một câu hỏi mới: bạn có thể làm gì trong bộ đồ thú mà bạn không thể làm nếu không có nó? Vì bộ đồ thú thường nặng, cồng kềnh và làm suy yếu khả năng kiểm soát vận động tinh, nên thật khó để tưởng tượng bất kỳ hoạt động thể chất nào trở nên dễ dàng hơn khi mặc bộ đồ thú! 16 Câu trả lời không nằm ở những lợi ích về mặt thể chất mà bộ đồ thú mang lại, mà nằm ở những lợi ích về mặt tâm lý hoặc xã hội mà bộ đồ thú có thể mang lại. Để minh họa, những người mặc bộ đồ thú từ cùng một cặp nghiên cứu cũng hoàn toàn đồng ý rằng họ dễ dàng gặp gỡ và tương tác hơn.

Họ thường ngạc nhiên khi nghe câu trả lời của tôi là "không", và dữ liệu ở đây dường như cho thấy tôi không phải là người duy nhất nói như vậy. Nó giống như việc bạn mặc bộ đồ ba mảnh đẹp nhất để dọn sạch máng xôi hoặc xem Netflix trên ghế dài trong chiếc ván dạ hội đẹp nhất của mình—Bạn sẽ ăn mặc quá lố cho dịp này! 16 Một trong số ít ví dụ mà tôi nghĩ đến là việc xúc tuyết vào một mùa đông lạnh giá.

Ngày nay, ít nhất một vài người mặc đồ thú đã chụp ảnh chính họ đang làm điều đó, với đặc tính quá nhiệt của đồ thú chứng tỏ là một lợi thế trong điều kiện nhiệt độ dưới 0! Bỏ qua tình huống cụ thể này, đồ thú thường khiến các nhiệm vụ thể chất trở nên khó khăn hơn. Trên thực tế, đây là tiền đề của các chương trình tài năng mặc đồ thú, nơi những người mặc đồ thú làm khán giả kinh ngạc với khả năng nhảy múa, tung hứng hoặc chơi một nhạc cụ khá tốt khi mặc đồ thú!

0%.
10%.
20%.
30%.
40%.
50%.
60%.
70%.

2017 2018.

với những người mới trong khi mặc bộ đồ thú của họ so với khi không mặc bộ đồ thú (xem Hình 8.5). Nói cách khác, việc mặc đồ thú cho phép họ vượt qua rào cản tâm lý, có thể là lo lắng xã hội, cảm thấy ngượng ngùng khi giao tiếp xã hội hoặc lo lắng rằng người mà họ đang tương tác có thể không thích điều gì đó ở họ. Khi những rào cản này được hạ thấp, người mặc đồ thú có thể tự tin hơn khi tham gia vào các tương tác xã hội nếu không thì họ sẽ coi là khó hoặc thậm chí là không thể!

Hình 8.4. Mức độ những người chơi đồ thú trong một nghiên cứu về hội nghị năm 2018 đồng ý rằng khi chơi đồ thú, họ làm những điều mà thông thường sẽ khó hoặc không thể thực hiện được khi không mặc đồ thú.

Hình 8.5. Mức độ những người chơi trang phục thú trong hai nghiên cứu hội nghị khác nhau đồng ý rằng việc gấp gỡ và tương tác với người lạ trong trang phục thú dễ dàng hơn so với khi không mặc trang phục.

- 0%.
- 5%.
- 10%.
- 15%.
- 20%.
- 25%.
- 30%.
- 35%.

1.

Mạnh mẽ.

Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

- 0%.
- 10%.
- 20%.
- 30%.
- 40%.
- 50%.
- 60%.
- 70%.

1.

Mạnh mẽ.

Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

2017 - Gấp gỡ 2018 - Gấp gỡ 2018 - Tương tác.

Các câu hỏi bổ sung từ nghiên cứu năm 2018 cũng có những phát hiện này. Ví dụ, trong một câu hỏi, những người mặc đồ thú có nhiều khả năng đồng ý hơn là không đồng ý rằng họ cảm thấy được người khác chấp nhận hơn khi mặc đồ thú so với khi họ không mặc (xem Hình 8.6).

Hình 8.6. Mức độ những người chơi trang phục thú trong một nghiên cứu về hội nghị năm 2018 đồng ý rằng việc mặc trang phục thú giúp họ được người khác chấp nhận nhiều hơn so với khi họ không mặc trang phục thú.

Khi được hỏi những khía cạnh nào của bản thân mà những người mê thú cảm thấy được chấp nhận nhiều hơn khi mặc đồ thú, họ trả lời rằng đồ thú cho phép họ vượt qua những khía cạnh không mong muốn trong tính cách và độ tuổi của mình. Ở mức độ thấp hơn, một số người mê thú cũng cảm thấy rằng khuynh hướng tình dục của họ được chấp nhận nhiều hơn khi họ mặc đồ thú, mặc dù với điểm trung bình là 4,3 trên thang điểm 7, điều này không rõ ràng và có thể

phụ thuộc vào khuynh hướng tình dục của người furry, để bắt đầu. 17 Một xu hướng tương tự đã được quan sát thấy đối với những người mặc đồ thú và cảm giác được chấp nhận liên quan đến bản dạng giới của họ; nhìn chung, những người mặc đồ thú khác nhau về mức độ họ cảm thấy bộ đồ thú giúp bản dạng giới của họ được chấp nhận tốt hơn, với điểm trung bình là 3,8, nhưng điểm này cao hơn nhiều đối với những người mặc đồ thú chuyển giới (5,8) so với những người mặc đồ thú không chuyển giới (3,2), cho thấy rằng sự kỳ thị mà nhiều người chuyển giới gặp phải có thể.

17 Nói về điểm này, những người thích thú đồng tính nam, đồng tính nữ, song tính và vô tính có nhiều khả năng hơn.

đồng ý rằng khuynh hướng tình dục của họ được chấp nhận nhiều hơn khi họ mặc bộ đồ thú hơn là những người dị tính, với điểm trung bình lần lượt là 4,4 và 3,9. Sự kỳ thị thường gặp khi là một phần của nhóm thiểu số tình dục có thể bị bỏ qua hoặc vượt qua hoàn toàn khi họ mặc bộ đồ thú, điều này có thể che giấu, đánh lạc hướng hoặc đơn giản là tạo ra một khuôn mặt tích cực, thân thiện và mơ hồ hơn cho bản dạng tình dục của họ.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.

1.

Mạnh mẽ.
Không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 Đồng ý mạnh mẽ.

có thể bị chê ngụ khi họ tương tác với người khác thông qua việc sử dụng bộ đồ thú có bản dạng giới phản ánh cách họ muốn được nhìn nhận. Tương tự như vậy, hai nghiên cứu cũng tiết lộ rằng những người mặc đồ thú thường đồng ý rằng bộ đồ thú của họ cho phép người khác nhìn thấy "con người thật" của họ, với điểm trung bình trong cả hai nghiên cứu dao động từ 4,3-4,9. Tuy nhiên, làm phức tạp thêm bức tranh, những người mặc đồ thú có phần đồng ý rằng việc mặc đồ thú cho phép người khác nhìn thấy một khía cạnh khác của chính họ, với điểm trung bình dao động từ 5,2-5,5 trong các nghiên cứu. Mặc dù thoát đầu điều này có vẻ mâu thuẫn, nhưng có ít nhất hai lời giải thích khả thi. Đầu tiên là bộ đồ thú có mối quan hệ khác nhau với bản thân đối với những người mặc đồ thú khác nhau; đối với một số người, bộ đồ thú đại diện cho bản thân đích thực nhất của họ, trong khi đối với những người khác, bộ đồ thú là nỗ lực để hiện thân cho một điều gì đó khác biệt với bản thân thường ngày của họ. Tuy nhiên, một cách giải thích thứ hai, phù hợp hơn với bằng chứng về fursona nói chung (xem Chương 7), là cả hai điều này đều có thể đúng: một bộ đồ thú có thể vừa đại diện cho con người hiện tại của một người vừa đại diện cho con người mà họ đang phản ánh để trở thành. Trong chứng mục cả hai điều này đều là những khía cạnh của bản thân thực sự của một người (Higgins, 1987), thì sẽ hợp lý khi một người hóa trang thú có thể cảm thấy được chấp nhận nhiều hơn bởi một người nhìn nhận họ thông qua một nhân vật đại diện cho sự kết hợp giữa con người họ và con người mà họ đang phản ánh để trở thành. Mặc dù những phát hiện của chúng tôi vẫn chưa rõ nên một bức tranh hoàn chỉnh về động cơ thúc đẩy một số furry hóa trang thú, nhưng ít nhất, chúng cũng minh họa được động lực này phức tạp và đa dạng như thế nào. Nếu không có gì khác, phản biện lại niềm tin rằng những người thích thú vật vô tình chỉ hàng nghìn đô la cho một bộ đồ thú vật như một hành động bắt buộc liên quan đến việc chi tiêu của người hâm mộ. Thay vào đó, những người thích thú vật trang phục thú vật vì sự kết hợp của nhiều lý do, từ lý do hiến nhiên (ví dụ, đó là cách thú vị và sáng tạo để thể hiện bản thân) đến lý do tinh tế và phức tạp (như một cách để tạo điều kiện cho các tương tác xã hội dễ dàng hơn bằng cách giảm lo lắng xã hội). 18 Người thích thú vật trang phục thú vật so với những người thích thú vật không thích thú vật Đến thời điểm này, chúng ta đã thảo luận về sự phổ biến của những người thích thú vật trang phục thú vật và đi sâu một chút vào những gì tạo nên

họ tích tắc. Nhưng xét đến việc hầu hết những người mè đòn lông thú không chỉ hàng nghìn đô la cho một bộ đồ lông thú, bạn có thể tự hỏi—giống như nhiều người bình thường khác—liệu có điều gì khác biệt ở những người mè đòn lông thú không. Thật khó để tưởng tượng rằng không có cách nào chúng ta có thể dự đoán được những người mè đòn lông thú nào sẽ đầu tư như vậy và những người nào sẽ không. Hoặc, nói theo cách khác, liệu có sự khác biệt đáng kể nào giữa những người mè đòn lông thú sở hữu và không sở hữu bộ đồ lông thú không và nếu có, họ có thể cung cấp cho chúng ta thông tin bổ sung về những gì thúc đẩy những người mè đòn lông thú làm những gì họ làm không?

18 Tâm quan trọng của trang phục thú như một cách phá bỏ rào cản trong tương tác xã hội.

được đề cập lại trong bối cảnh lo lắng xã hội và sự khác biệt về thần kinh ở Chương 23.

Ứng cử viên đầu tiên rõ ràng nhất cho sự khác biệt giữa những người mặc đồ thú và những người không mặc đồ thú chính là mức độ lông của họ. Rốt cuộc, không có khả năng một người chỉ có hứng thú thoảng qua với đồ thú sẽ dành hàng trăm giờ để tạo ra một bộ đồ thú hoặc hàng nghìn đô la để đặt hàng một bộ. Theo phép loại suy, khả năng một người hâm mộ thể thao cuồng nhiệt, được biết đến rộng rãi sẽ chỉ hàng nghìn đô la để mua vé theo mùa để xem tất cả các trận đấu của đội nhà cao hơn nhiều so với một người hâm mộ chỉ có hứng thú thoảng qua sẽ làm như vậy. Tất nhiên, điều này không có nghĩa là mọi người hâm mộ được biết đến rộng rãi nhất thiết sẽ có một bộ đồ thú/vé theo mùa, cũng không có nghĩa là chỉ những người có thể gọi mình là "người hâm mộ thực sự" mới phải có một bộ đồ thú/vé theo mùa. Nhưng có vẻ như khả năng những người hâm mộ được biết đến rộng rãi sẽ cảm thấy bắt buộc phải mua những thứ đất tiền liên quan đến người hâm mộ như vậy. Đó chính xác là những gì dữ liệu từ các nghiên cứu của chúng tôi đã chỉ ra: trong hầu hết các nghiên cứu mà chúng tôi đã thử nghiệm, những người mặc đồ thú có điểm số cao hơn đáng kể so với những người không mặc đồ thú về các biện pháp hâm mộ (mức độ xác định mạnh mẽ của một người là

fan) và fandom (mức độ mạnh mẽ mà một người đồng nhất với những người hâm mộ khác). 19,20 Cung cấp bằng chứng hội tụ, các nghiên cứu của chúng tôi cũng chỉ ra rằng, so với những người không mặc đồ thú, những người mặc đồ thú cũng là những người mặc đồ thú lâu hơn, tiêu thụ nhiều phương tiện truyền thông về đồ thú hơn (mặc dù họ không có khả năng đắm chìm vào phương tiện truyền thông về đồ thú hơn) và tham gia nhiều hội nghị về đồ thú hơn. Những người mặc đồ thú cũng có thu nhập trung bình so với những người chơi thú không mặc đồ thú: 42.192,17 đô la Mỹ so với 25.501,54 đô la Mỹ, một phát hiện không có gì đáng ngạc nhiên, vì một người có thu nhập khả dụng hơn có khả năng chi trả tốt hơn cho nội dung liên quan đến thú (ví dụ: nghệ thuật, phim ảnh, sách), chi phí đi lại và khách sạn liên quan đến các hội nghị về thú, và có thể mua một bộ đồ thú. 21.

19 Xem Chương 6 để biết thêm về fanship và fandom.

20 Trong những dịp hiếm hoi, số lượng người mặc đồ thú và người không mặc đồ thú được đo bằng.

fanship và fandom đã đủ gần nhau để chúng ta không thể kết luận rằng chúng khác biệt đáng kể, nhưng chúng ta vẫn chưa tìm thấy một mẫu nào mà những người không mặc đồ thú đạt điểm cao hơn những người mặc đồ thú về thước đo fanship hoặc fandom. 21 Điều này dẫn đến những câu hỏi thú vị về tính nhân quả: liệu có phải những người lông lá giàu có hơn.

có thể đủ khả năng mua nhiều đồ liên quan đến furry hơn, điều này khiến họ tự nhận mình là furry mạnh mẽ hơn, hay một người là furry được nhận dạng cao hơn với thu nhập khả dụng hơn chỉ đơn giản là sẵn sàng chi tiêu cho các giao dịch mua liên quan đến người hâm mộ? Không có cách nào để phân biệt bất kỳ khả năng nào trong số này với dữ liệu chúng tôi hiện có, mặc dù chúng tôi sẽ chỉ ra rằng hai lời giải thích không loại trừ lẫn nhau. Chúng ta có thể thấy một mối liên kết hai chiều trong đó hai con đường này tác động vào nhau theo một vòng phản hồi tích cực: trở nên lông lá hơn = chi tiêu nhiều hơn cho sở thích lông lá của mình = trở nên lông lá hơn.

Trong một mạch liên quan, nghiên cứu năm 2017 của chúng tôi về những người thích thú vật trực tuyến đã phát hiện ra rằng những người thích thú vật đạt điểm cao hơn những người thích thú vật không thích thú vật trên bốn chiều của thang điểm được gọi là thang điểm CAPE. Nói một cách đơn giản, thang điểm CAPE

thang đo các khía cạnh khác nhau của sở thích của một người hâm mộ, bao gồm Cam kết của họ đối với sở thích (ví dụ: lượng nội dung sở hữu/dã xem, thông tin thú vị đã biết), coi sở thích của người hâm mộ là một Tài sản (ví dụ: đạt được lợi ích hưu hình như bạn bè hoặc tiền từ sự tham gia của họ), trải nghiệm cảm giác Hiện diện trong

sở thích của người hâm mộ (ví dụ, sử dụng nó để thoát ly, để quên đi thế giới thực) và sử dụng sở thích của người hâm mộ để Thể hiện một số khía cạnh của bản thân (ví dụ, như một lối thoát cho sự sáng tạo, một nàng thơ; Plante và cộng sự, 2021). Điểm số cao hơn trên tất cả các khía cạnh này dường như cho thấy rằng những người hóa trang thành thú, trung bình, có xu hướng "nhiều lông hơn" so với những người không hóa trang thành thú theo cách toàn diện, thay vì theo bất kỳ khía cạnh đơn lẻ nào, điều này trái ngược với ý tưởng rằng một người hóa trang thành thú chỉ đơn giản là một người hóa trang thành thú có thu nhập khả dụng cao hơn.

Chúng ta cũng có thể bác bỏ một quan niệm sai lầm khác bằng chứng từ cùng một nghiên cứu trực tuyến năm 2017: những người mặc đồ thú không có khả năng trở thành người mặc đồ thú vì sở thích

khiêu dâm theo chủ đề furry. Chúng ta sẽ khám phá chủ đề khiêu dâm như một động lực thúc đẩy sự quan tâm đến furry trong Chương 19, nhưng hiện tại, chúng ta có thể nói rằng có rất ít bằng chứng cho thấy những người mặc đồ thú "chỉ là những người thích đồ thú với sở thích về đồ thú". Đây là một điểm trái ngược với cách những người mặc đồ thú đôi khi được miêu tả trong các chương trình phổ biến phương tiện truyền thông, thường tập trung vào những người mặc đồ thú và miêu tả họ như những người có động lực duy nhất là có sex trong bộ đồ thú. Ví dụ, trong chương trình truyền hình 1000 Ways to Die, furries được mô tả là "những người thích mặc trang phục động vật và tụ tập để làm những việc vui vẻ như quan hệ tình dục tập thể" (McMahon và cộng sự, 2009). Với những người mặc đồ thú dường như xác định mình là furries nhiều hơn, người ta có thể tự hỏi liệu điều này có dẫn đến cảm giác về địa vị hay chủ nghĩa tinh hoa trong số những người mặc đồ thú không. Rốt cuộc, với fursuit là một trong những yếu tố dễ nhận biết nhất của cộng đồng furry, và với nhiều furries mong muốn họ có thể có một bộ đồ thú-một

điểm chúng tôi đã thiết lập trước đó trong chương này-có khả năng những người mặc đồ thú có thể sống ở vị trí cao nhất trong một hệ thống phân cấp fandom furry. 22 Nghiên cứu trực tuyến năm 2017 của chúng tôi.

22 Nói theo giao thoại, có vẻ như đây là trường hợp. Chúng tôi đã quan sát, trong.

các cuộc trò chuyện với furries tại các hội nghị, rằng những furries trẻ hơn, mới hơn thường ngưỡng mộ những người mặc đồ thú trong cộng đồng. Trên thực tế, tôi đã buộc phải mua một bộ đồ thú không lâu sau khi tôi tham gia fandom chính xác vì điều này lý do: Tôi tin rằng việc có được một bộ đồ thú sẽ chứng minh tôi là một thành viên không thể tranh cãi của cộng đồng người hâm mộ furry. Ý tưởng này đã thu hút được nhiều sự chú ý hơn trong những năm gần đây, với nhiều người chơi đồ thú đạt được vị thế người nổi tiếng trong cộng đồng người hâm mộ furry, có kênh YouTube riêng và lượng người hâm mộ theo dõi. Tôi nhớ đã nói chuyện.

đã tìm thấy một chút bằng chứng ủng hộ quan điểm này, với những người mặc đồ thú tự đánh giá mình cao hơn đáng kể về địa vị trong fandom so với những người tham gia furry không mặc đồ thú. Điều này có thể cho thấy những người mặc đồ thú nhận ra vị trí đáng kèm muôn mà họ thường nắm giữ trong fandom furry. Mặc dù vậy, các nghiên cứu tiếp theo đã chỉ ra rằng những người mặc đồ thú không có khả năng giữ chân những người hâm mộ mới hơn những người không mặc đồ thú (ví dụ, coi thường họ, không coi họ là "furries thực sự"), và họ cũng không có khả năng tự gọi mình là "Popufur" nhiều hơn những người không mặc đồ thú - một thuật ngữ vừa cợt được sử dụng để mô tả một furry nổi tiếng, giống như người nổi tiếng. 23 Người mặc đồ thú so với Furries không mặc đồ thú: Fursonas Ngoài việc hỏi liệu những người mặc đồ thú có tự nhận mình là furry nhiều hơn hay được cộng đồng người hâm mộ coi trọng hơn, chúng ta cũng có thể hỏi liệu việc sở hữu một bộ đồ thú có phải là dấu hiệu cho thấy họ cảm thấy gắn bó hơn với fursona của mình hay không. Xét cho cùng, nếu chúng ta cho rằng hầu hết các bộ đồ thú đều dựa trên fursona của một người và nếu một trong những chức năng của bộ đồ thú là cho phép những người mặc đồ thú thể hiện fursona của họ ngoài thế giới thực, thì có vẻ như những người mặc đồ thú có thể cảm thấy gắn bó hơn với fursona của họ. Dữ liệu cho thấy đây là trường hợp, một phát hiện mà chúng tôi đã quan sát thấy trong một số nghiên cứu trực tuyến và dựa trên quy ước khác nhau. Tất cả những thứ khác đều bình đẳng, những người mặc đồ thú đồng nhất mạnh mẽ hơn với fursona của họ so với những người không mặc đồ thú. Tuy nhiên, điều này không có nghĩa là những người mặc đồ thú là những người duy nhất đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ, cũng không có nghĩa là tất cả những người mặc đồ thú nhất thiết phải tạo ra những bộ đồ thú của fursona của họ hoặc đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ. Tuy nhiên, người ta có thể tưởng tượng rằng một người không đồng nhất mạnh mẽ với fursona của họ có thể không cảm thấy đặc biệt bắt buộc phải chỉ hàng nghìn đô la để đặt làm một bộ đồ thú của fursona của họ hoặc một nhân vật khác-mặc dù điều này có thể

không phải là truelove hợp của tất cả những người mặc đồ thú. Ngoài việc xác định rõ ràng hơn là fursona của họ, những người mặc đồ thú cũng có nhiều khả năng hơn những người không mặc đồ thú khi nói rằng fursona của họ đại diện cho một phiên bản lý tưởng của chính họ và ít có khả năng hơn những người không mặc đồ thú khi nói rằng họ đã thay đổi fursona của mình theo thời gian. Điều này thường như cung cấp ý tưởng rằng những người mặc đồ thú tạo ra fursona dựa trên fursona của họ, một phần dựa trên mong muốn được giống và trải nghiệm thế giới như một phiên bản lý tưởng.

cho một người mới tham gia hội nghị, người đang hy vọng được gặp người thợ may đồ thú đã đưa họ đến với đồ thú và truyền cảm hứng cho họ để tạo ra một bộ đồ thú của riêng mình! 23 Để biết thêm về việc kiểm soát và chủ nghĩa tinh hoa trong cộng đồng người hâm mộ đồ thú, vui lòng xem Chương 12.

phiên bản của chính họ. 24 Mặc dù vậy, một trong những nghiên cứu của chúng tôi vào năm 2017 đã chỉ ra rằng những người mặc đồ thú không gộp chung trải nghiệm mặc đồ thú với ý tưởng trở thành một loài động vật: những người mặc đồ thú không có khả năng cảm thấy mình kém hơn 100% là con người so với những người không mặc đồ thú—mặc dù họ có nhiều khả năng nói rằng họ sẽ trở thành 0% là con người nếu có cơ hội. Phát hiện này bác bỏ một quan niệm sai lầm phổ biến khác trong số những người không chuyên, rằng những người mặc đồ thú nghĩ rằng họ là động vật không phải con người, một quan điểm sai lầm được nêu ra trong nhiều bài báo và thậm chí trong các bài phát biểu của các chính trị gia lên tiếng phản đối những người mặc đồ thú (ví dụ: The Guardian, 2022). Các nghiên cứu khác đã làm sáng tỏ thêm về những người thích mặc đồ thú và thú nhân của họ. Ví dụ, một nghiên cứu năm 2016 về những người thích mặc đồ thú đi dự hội nghị đã phát hiện ra rằng những người thích mặc đồ thú có xu hướng coi thú của họ là độc đáo hơn (ví dụ, về mặt loài và đặc điểm) so với những người thích mặc đồ thú không mặc đồ thú, mặc dù theo một nghiên cứu năm 2017, những người thích mặc đồ thú không khác với những người không thích mặc đồ thú về loài cụ thể mà họ chọn cho thú của mình. Nhưng bản thân những người thích mặc đồ thú thì sao—có bất kỳ sự khác biệt nào có thể đo lường được giữa những người thích mặc đồ thú và những người không thích mặc đồ thú ngoài sở thích của họ đối với fandom hay cách họ liên hệ với thú của mình không? Chúng ta có thể chỉ ra những khác biệt về tính cách hoặc nhân khẩu học để xác định ai có nhiều khả năng trở thành người thích mặc đồ thú không? Nói với những người trước đây

điểm, bằng chứng có vẻ cho thấy là có. Theo thước đo năm đặc điểm tính cách quan trọng, nghiên cứu năm 2017 của chúng tôi về những người thích thú vật trực tuyến cho thấy những người thích thú vật đạt điểm cao hơn đáng kể so với những người không thích thú vật ở ba đặc điểm đặc điểm tính cách cụ thể: hướng ngoại (được tiếp thêm năng lượng khi ở bên người khác), dễ chịu (hòa hợp tốt với người khác) và tận tâm (có xu hướng lập kế hoạch, suy nghĩ trước khi hành động và chú ý đến chi tiết), nhưng không khác biệt về sự ổn định về mặt cảm xúc và cởi mở với những trải nghiệm mới (xem Hình 8.7). Nói cách khác, những người mặc đồ thú, trung bình, chú ý đến chi tiết hơn, hòa đồng hơn với mọi người và có nhiều khả năng tìm kiếm và phán khích trước những cơ hội để giao lưu — điểm sau tương ứng với những người mặc đồ thú được thúc đẩy bởi mong muốn vui vẻ và cải thiện tương tác của họ với người khác. Những người mặc đồ thú cũng có vẻ khác với những người không mặc đồ thú về mặt nhân khẩu học. Cụ thể, theo một cặp nghiên cứu trực tuyến, những người mặc đồ thú, so với những người không mặc đồ thú, có nhiều khả năng là nữ hơn, có nhiều khả năng là người chuyển giới hơn và có nhiều khả năng là người dị tính hơn.

Chúng cũng nhiều hơn đáng kể.

24 Trên thực tế, điều này có thể giải thích ít nhất một phần lý do tại sao trang phục lông thú có thể giúp tạo điều kiện thuận lợi cho giao tiếp xã hội.

tương tác với người khác: trao cho furry sự tự tin để tương tác với người khác bằng cách thể hiện hết khả năng của mình (fuzzy) bước chân về phía trước!

có khả năng hiện đang trong một mối quan hệ hơn là những người không mặc đồ thú. Trong khi chúng ta nói về nhiều điểm này trong các chương khác trong toàn bộ cuốn sách này (ví dụ, Chương 13), cần lưu ý một vài điểm. Đầu tiên, thực tế là những người mặc đồ thú có nhiều khả năng là phụ nữ hơn, tương ứng với những phát hiện từ các cộng đồng người hâm mộ khác, bao gồm cả cộng đồng người hâm mộ anime, cho thấy những người cosplay có nhiều khả năng là phụ nữ hơn (Reyzen và cộng sự, 2018). Thứ hai, những người mặc đồ thú là phụ nữ và chuyển giới cũng có nhiều khả năng là nghệ sĩ và người sáng tạo nội dung hơn, điều này cũng có thể tạo điều kiện cho việc sở hữu đồ thú (tức là có các kỹ năng cần thiết để tự may một bộ đồ thú thay vì phải trả tiền để đặt may). Cuối cùng, như chúng ta thảo luận trong Chương 15, những người mặc đồ thú chuyển giới đặc biệt có khả năng

để xác định cao với fursona của họ, và, như chúng tôi đã đề cập trước đó trong chương này, có nhiều khả năng nói rằng bộ đồ thú của họ cho phép họ cảm thấy rằng giới tính của họ được người khác chấp nhận, cả hai điều này đều có thể giải thích tại sao những người chuyển giới thích đồ thú có thể cảm thấy đặc biệt cần phải mặc đồ thú.

Hình 8.7. Điểm trung bình của những người mặc đồ thú và không mặc đồ thú về ba đặc điểm tính cách được đánh giá bằng cách sử dụng thang điểm 1-5 thang điểm. Sự khác biệt giữa người mặc đồ thú và người không mặc đồ thú được thể hiện đều có ý nghĩa thống kê.

Khi kết thúc chương này, chúng tôi muốn xem xét một quan niệm sai lầm cuối cùng thường thấy về những người hóa trang thú: rằng họ hẳn phải có điều gì đó "không ổn". Hóa trang thú là một hành vi khá bất thường, ít nhất là trong cộng đồng những người không phải là người hóa trang thú. Vì vậy, khi họ nhìn thấy ai đó hóa trang thú, mọi người-là những nhà tâm lý học nghiệp dư-có thể cảm thấy bắt buộc phải "giải thích" hành vi của những người mặc đồ thú, làm như vậy theo cách cực đoan để giải thích cho những gì được coi là hành vi cực đoan. Vì vậy, họ có thể chuyển sang.

1.0.
1.5.
2.0.
2.5.
3.0.
3.5.
4.0.

Hướng ngoại Dễ chịu Có lương tâm.

Người chơi đồ thú và người không chơi đồ thú.

giải thích liên quan đến rối loạn chức năng tâm lý, cho rằng một người sẽ chỉ hàng nghìn đô la cho một bộ đồ thú hẳn phải có kỹ năng lập kế hoạch hoặc đối phó kém. Tuy nhiên, ngược lại, nghiên cứu năm 2020 của chúng tôi về những người thích thú trực tuyến phát hiện ra rằng, mặc dù đặc biệt đam mê sở thích của họ đối với đồ thú, những người thích thú có niềm đam mê lành mạnh, "hòa hợp" cao hơn những người thích thú không thích đồ thú, nhưng họ không khác biệt về niềm đam mê "ám ảnh", loại đam mê liều lĩnh hơn dự đoán sự thái quá hoặc rối loạn chức năng (Schellenberg và cộng sự, 2016). Tương tự như vậy, những người thích thú thường được phát hiện có lòng tự trọng cao hơn và sức khỏe tâm lý tổng thể tốt hơn những người không thích đồ thú trong vô số nghiên cứu, một phần không nhỏ là do, như được tìm thấy trong một nghiên cứu năm 2017 về những người thích thú trực tuyến, những người thích thú cũng có nhiều khả năng hơn những người không thích đồ thú trong việc vừa cho vừa nhận được sự giúp đỡ từ cộng đồng người hâm mộ đồ thú. Đối với những người thích thú, cộng đồng người thích thú đặc biệt có khả năng là một sở thích có thành phần xã hội, làm tăng khả năng xây dựng mạng lưới hỗ trợ xã hội của họ. Những mạng lưới như vậy có thể chứng minh được vai trò quan trọng như một nguồn sức phục hồi và một phương tiện để ứng phó trong thời điểm khó khăn (Roberts và cộng sự, 2015). Trên thực tế, sự khác biệt duy nhất mà chúng tôi có thể tìm thấy có thể gợi ý về sự thích nghi kém ở những người mặc đồ thú so với những người không mặc đồ thú là xu hướng của những người mặc đồ thú uống nhiều hơn những người không mặc đồ thú-cụ thể là đồ uống có cồn. Điều này đã được quan sát thấy trong một nghiên cứu trực tuyến năm 2017 trong đó người mặc đồ thú trung bình uống 3,3 loại đồ uống có cồn mỗi tuần so với người không mặc đồ thú trung bình, uống 2,2. Mặc dù có sự khác biệt này, mức độ uống rượu tương đối thấp đối với cả hai nhóm và có ít bằng chứng cho thấy hành vi uống rượu này thường xuyên được thực hiện quá mức hoặc gây ra bất kỳ loại vấn đề nào theo cách có hệ thống cho những người mặc đồ thú. 25 Kết luận Mặc dù khía cạnh mang tính biểu tượng và dễ nhận biết nhất của cộng đồng người hâm mộ furry, có thể nói là phần hấp dẫn nhất của fursuiting là nó không có gì đáng chú ý. Khi so sánh với các sở thích khác của người hâm mộ (ví dụ, cosplay, mặc áo đấu của vận động viên yêu thích của mình), fursuiting chỉ là một cách khác để thể hiện sở thích của người hâm mộ-không cần thiết cũng không phải là cách phổ biến nhất để furry thể hiện sở thích của mình, một phần vì nó quá đắt đỏ với nhiều người! Fursuiter có một số động lực, trong đó có một động lực là để giải trí, để thỏa sức sáng tạo và để thể hiện bản thân. Ngoài ra còn có.

25 Không cần phải nói thì bạn cũng biết rằng việc giữ đùi nước là rất quan trọng khi mặc đồ thú!

Đồ uống có cồn có tác dụng ngược lại và thường nên tránh sử dụng khi mặc đồ thú.

bằng chứng cho thấy việc mặc đồ thú có thể tạo điều kiện thuận lợi cho việc tương tác xã hội với người khác, giúp những người thích thú được chấp nhận con người thật của họ, đặc biệt nếu họ là LGBTQ+ và phải đấu tranh với sự kỳ thị trong cuộc sống hàng ngày. Trong khi hóa trang thành thú có vẻ như là một cách hoàn toàn khác biệt để thể hiện sở thích của mình trong nội dung furry, bằng chứng cho thấy rằng sự khác biệt giữa fursuit và furries không fursuit có xu hướng là vẫn đề về mức độ hơn là vấn đề về loại. Fursuiters, trung bình, xác định mạnh mẽ hơn cả furries và với fandom furry và tham gia nhiều hơn vào các hoạt động liên quan đến người hâm mộ (ví dụ, tham gia các hội nghị, sử dụng phương tiện truyền thông), nhưng điều này không có nghĩa là một người không có fursuit không thể đam mê như nhau về việc trở thành furry. Những khác biệt này có thể, ít nhất là một phần, là do fursuiters có tình hình tài chính tốt hơn và có khả năng mua một bộ fursuit, mặc dù cũng có bằng chứng cho thấy rằng họ có thể có động lực từ việc đồng nhất cao với fursona của họ. Fursuiters cũng khác đôi chút so với những người không fursuiters về mặt nhân khẩu học, có nhiều khả năng là phụ nữ, chuyển giới và đang trong một mối quan hệ hơn những người không fursuiters, mặc dù điều này khác xa với việc nói rằng tất cả fursuiters đều là người chuyển giới hoặc tất cả furries nữ đều là fursuiters. Cuối cùng, và có lẽ là quan trọng nhất, chúng ta đã thấy một ít dữ liệu có thể đi một chặng đường dài để xóa tan những quan niệm sai lầm về fursuiting nói riêng và về furries nói chung. Các nghiên cứu trong chương này đã chỉ ra rằng furries không được định nghĩa là những người mặc fursuit (và trên thực tế, hầu hết furries không sở hữu fursuit). Fursuiters không bị thúc đẩy bởi ham muốn tình dục trong bộ đồ fursuit của họ hoặc bởi sự quan tâm giống như vật sùng bái đối với nội dung furries, họ cũng không tin rằng họ là động vật không phải con người khi họ mặc fursuit. Fursuiters không có dấu hiệu thích nghi kém, đây có lẽ là một trong những điều ngạc nhiên lớn nhất đối với những người không phải fursuit, những người có thể thấy mình đã lối cho sự rối loạn chức năng cho hành vi bất thường nhưng vô hại của fursuiting. Khi chúng ta tiếp tục

hành trình để hiểu rõ hơn về furries và fandom furry, sẽ rất hữu ích khi ghi nhớ những bài học mà chúng ta đã học về fursuit trong chương này. Chỉ vì một hoạt động có vẻ kỳ lạ hoặc bất thường, không có nghĩa là nó là bằng chứng của động cơ hoặc rối loạn chức năng xấu xa. Đôi khi một fursuit chỉ là một fursuit. Tài liệu tham khảo Anthrocon 2010. (2023, ngày 13 tháng 5). Trong Wikifur. https://en.wikifur.com/wiki/Anthrocon_2010 Anthrocon 2022. (2023, ngày 13 tháng 5). Trong Wikifur. https://en.wikifur.com/wiki/Anthrocon_2022.

Buffett, K. (2014, ngày 3 tháng 7). Xem: Furries xâm chiếm Pittsburgh. Global News. <https://globalnews.ca/news/1430597/watch-furries-invade-pittsburgh/> Dickson, EJ (2022, ngày 11 tháng 4). 'Chúng ta đang bị hút cạn máu': Những người theo chủ nghĩa Furries sẽ không đầu hàng Etsy. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/furries-etsy-strike1335805/> Higgins, ET (1987). Sự khác biệt giữa bản thân: Một lý thuyết liên quan đến bản thân và tình cảm. Tạp chí Tâm lý học, 94 (3), 319-340. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.94.3.319> Laychuk, R. (2020, ngày 29 tháng 1). Fandom Furry: Những người hâm mộ Westman furries phá vỡ rào cản và tạo ra nụ cười cho từng chú rồng lắp lánh một. CBC News. <https://www.cbc.ca/news/canada/manitoba/westman-furries-brandonmanitoba-1.5430922> McMahon, T. (Biên kịch, Đạo diễn), Arnarson, HA (Biên kịch), & Miller, G. (Biên kịch). (2009). Chết dễ dàng: Em-bear-assed. Trong Original Productions (Nhà sản xuất), 1000 Ways to Die. New York: Spike. Petersen, KS (2022, ngày 8 tháng 4). Kiểm tra thực tế: Khu học chánh Wisconsin bác bỏ tuyên bố rằng họ có 'giao thức furry'. USA Today. <https://www.usatoday.com/story/news/factcheck/2022/04/08/fact-checkwisconsin-school-district-doesnt-have-furry-protocol/9500305002/> Plante, CN, Reysen, S., Brooks, TR và Chadborn, D. (2021). CAPE: Một mô hình đa chiều về sở thích của người hâm mộ. Nhóm nghiên cứu mô hình CAPE. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2018). Động lực của những người cosplay tham gia vào cộng đồng người hâm mộ anime. The Phoenix Papers, 4 (1), 29-40. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/UT4FB> Roberts, S. E., Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen. S. (2015). Bản sắc nhân hình: Fandom Furry

mỗi liên hệ của các thành viên với động vật không phải con người. *Anthrozoös*, 28 (4), 533-548.

<https://doi.org/10.1080/08927936.2015.1069993> Schellenberg, BJI, Bailis, DS, & Mosewich, A.

D. (2016). Bạn có đam mê, nhưng bạn có lòng trắc ẩn với bản thân không? Đam mê hài hòa, đam mê ám ảnh và phản ứng với thắt bại liên quan đến đam mê. Tính cách và sự khác biệt cá nhân, 99 (5), 278-

285. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.05.003> The Guardian. (2022, ngày 29 tháng 3). Đảng Cộng hòa rút lại tuyên bố sai sự thật rằng các trường học đặt hộp vệ sinh cho học sinh 'lông lá'. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2022/mar/29/nebraska-lawmaker-litter-boxes-claim-debunked>.

Thomas, D. (2022, ngày 2 tháng 2). Những người theo chủ nghĩa Furries đang dẫn đầu cuộc chiến chống lại thị trường Mississippi cầm sách. Phó. <https://www.vice.com/en/article/wxdpen/mississippi-furry-book-banning> Torbatian, A. (2020).

Giá cơ bản của bộ đồ lông thú. Được cung cấp bởi Abigail Torbatian thông qua thư từ riêng. Walker, T. (2016, ngày 27 tháng 9). Những kẻ giết người và nạn nhân trong vụ giết người ba người ở California là 'furries'.

Independent. <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/killers-and-victims-in-california-triple-murder-were-furries-a7333956.html>.

Chương 9.

Tạo ra đồ vật, lấy đồ vật: Nội dung thú vị.

Stephen Reysen và Courtney "Nuka" Plante.

Theo một câu nói cũ, những điều tuyệt vời nhất trong cuộc sống là miễn phí. Cho dù điều này có đúng hay không thì chúng ta sẽ để lại chủ đề này cho các nhà triết học vì, với tư cách là học giả nghiên cứu về người hâm mộ, phần lớn những gì chúng ta nghiên cứu chắc chắn không miễn phí. Sở thích của người hâm mộ thường liên quan đến việc tiêu thụ nội dung liên quan đến người hâm mộ hoặc việc người hâm mộ tạo ra nội dung đó để trao đổi hoặc bán cho người hâm mộ khác. Chúng ta thấy nguyên tắc này trong hành động trong nhóm người hâm mộ được các nhà tâm lý học nghiên cứu nhiều nhất: người hâm mộ thể thao. Một phân đáng kể của nghiên cứu tâm lý đã được dành riêng để hiểu thói quen tiêu dùng của người hâm mộ thể thao, cho dù đó là mua vé vào các trận đấu hay mua hàng hóa chính thức (ví dụ: áo đấu) để ăn mừng và thể hiện sự liên kết với đội của một người. Các phân tích tổng hợp tổng hợp kết quả của nhiều nghiên cứu đã phát hiện ra rằng một người càng xác định mạnh mẽ là một người hâm mộ

của một đội cụ thể (tức là, tình cảm hâm mộ), thì họ càng có nhiều khả năng mua hàng hóa được cấp phép (Kwon & Choi, 2018) và tham dự các trận đấu (Kim và cộng sự, 2019). Tất nhiên, Kim và các đồng nghiệp (2019) phát hiện ra rằng các yếu tố khác dự đoán mức tiêu thụ vượt ra ngoài phạm vi mà một người xác định là người hâm mộ (ví dụ: chủ nghĩa thoát ly, cam kết với đội, chất lượng cơ sở nơi đội chơi và thậm chí cả sức hấp dẫn về mặt chất của các cầu thủ), và chắc chắn, việc trở thành người hâm mộ thể thao không chỉ đơn thuần là

nhiều người tiêu thụ các sản phẩm và nội dung liên quan đến người hâm mộ. Tuy nhiên, tiêu thụ của người hâm mộ là một ngành kinh doanh lớn, với thể thao, phim ảnh, âm nhạc, trò chơi và các nhượng quyền truyền thống khác, mỗi nhượng quyền đại diện cho các ngành công nghiệp trị giá hàng tỷ đô la—và do đó, không có gì ngạc nhiên khi có rất nhiều nhu cầu nghiên cứu để hiểu rõ hơn điều gì thúc đẩy mức tiêu thụ của người hâm mộ và điều gì khiến người hâm mộ trở thành những người tiêu dùng đáng tin cậy như vậy. Công việc của chúng tôi về fandom furry không tập trung nhiều vào mức tiêu thụ của người hâm mộ, cụ thể là vì chúng tôi muốn hiểu fandom furry từ nhiều góc độ (ví dụ: hình thành bản sắc, hạnh phúc, tương tác xã hội). Tuy nhiên, chúng tôi sẽ rất có lỗi nếu giả vờ không quan tâm đến thói quen chi tiêu của furries và việc tạo ra nội dung của fandom cho những người khác trong fandom, nếu chỉ vì bản thân furries (ví dụ: nghệ sĩ và những người sáng tạo nội dung khác) thường xuyên hỏi chúng tôi những câu hỏi về chủ đề này. 1 Trên thực tế, vào năm 2021, chúng tôi đã phát hành một cuốn sách về văn hóa người hâm mộ.

1 Ví dụ, không khó để tưởng tượng tại sao một nghệ sĩ vẽ tranh lông thú lại có lợi ích như vậy.

muốn biết về quy mô thị trường sản phẩm liên quan đến lông thú, số tiền mà người chơi lông thú thường chi cho các loại sản phẩm liên quan đến lông thú khác nhau và họ đang tìm kiếm điều gì khi nói đến hàng hóa liên quan đến lông thú.

chung-nhưng nổi bật nhất là công trình của chúng tôi trong cộng đồng người hâm mộ furry, trong số những thứ khác, đã phát triển một loại hình người hâm mộ và cho thấy loại người hâm mộ nào là người tiêu dùng nội dung người hâm mộ cuồng nhiệt nhất (Plante và cộng sự, 2021). 2 Trong chương hiện tại, chúng ta sẽ đi sâu vào một số nghiên cứu này để hiểu rõ hơn về cả những gì người hâm mộ furry tiêu thụ (và mức độ tiêu thụ của họ so với các nhóm người hâm mộ khác) và những gì dự đoán thói quen tiêu thụ liên quan đến người hâm mộ của họ. Đầu tiên, chúng ta sẽ xem xét các hoạt động khác nhau của người hâm mộ

furryies tham gia vào-bao gồm cả việc tiêu thụ các hiện vật liên quan đến người hâm mộ—để xem có bao nhiêu loại hình tiêu thụ cụ thể tạo nên phần lớn sự tham gia của furries với sở thích của họ đối với phương tiện truyền thông có các nhân vật nhân hình. Tiếp theo, chúng ta sẽ xem furries tìm kiếm nội dung và tương tác với những furries khác ở đâu trên các không gian trực tuyến và điều này liên quan như thế nào đến mối liên hệ cảm thấy của họ với cộng đồng furry—những furries tương tự lên mạng để xem nội dung furry cũng lên mạng để tương tác với những furries khác hay họ theo đuổi furry như một hoạt động đơn độc? Tiếp theo là xem xét các loại phương tiện truyền thông furry mà furries có xu hướng thích. Sau đó, chúng ta sẽ quan sát hành vi chi tiêu, xem xét sự tham gia của furry theo nghĩa là đô la và xu thực tế, dành cho những ai tò mò về hoạt động kinh doanh của người hâm mộ furry. Cuối cùng, chúng ta sẽ lật ngược kịch bản và xem furries không chỉ là người tiêu dùng nội dung theo chủ đề furry mà còn là nhà sản xuất nội dung đó.

Tiêu thụ Tài liệu liên quan đến Người hâm mộ Đã bắt đầu tìm hiểu sâu hơn về mức độ tiêu thụ liên quan đến người hâm mộ, trước tiên chúng tôi muốn có cái nhìn tổng quan ngắn gọn về mức độ phổ biến của việc furries tương tác với nhiều hình thức nội dung liên quan đến người hâm mộ. Thay vì xem xét dữ liệu này một cách riêng lẻ, chúng tôi đã tiến hành một nghiên cứu song song trên một mẫu người hâm mộ anime để so sánh, cho phép chúng tôi thấy hành vi nào là khác biệt đối với furries và hành vi nào là điển hình đối với các fandom tập trung vào phương tiện truyền thông tương đương. Trong cặp nghiên cứu này, chúng tôi đã yêu cầu cả furries và người hâm mộ anime đánh giá tầm suýt họ tham gia vào các hành vi khác nhau liên quan đến người hâm mộ (1 = không bao giờ đến 7 = thường xuyên). Như thể hiện trong Hình 9.1, các hoạt động liên quan đến người hâm mộ thường xuyên nhất đối với furries là tiêu thụ phương tiện truyền thông furry, cả do người hâm mộ tạo ra và chính thức. Mặc dù người hâm mộ anime cũng chia sẻ sự chiếm ưu thế trong việc tiêu thụ nội dung liên quan đến người hâm mộ, nhưng furries có sự khác biệt đáng kể so với người hâm mộ anime ở chỗ có nhiều khả năng tiêu thụ phương tiện truyền thông do người hâm mộ tạo ra hơn đáng kể. Đối với furries, việc tiêu thụ phương tiện truyền thông do người hâm mộ tạo ra cũng quan trọng không kém, nếu không muốn nói là quan trọng hơn là việc sử dụng phương tiện truyền thông chính thức, trong khi đối với người hâm mộ anime thì có.

2 Tuy nhiên, để làm rõ hơn, chúng tôi chưa bao giờ và sẽ không bao giờ được hưởng lợi từ nghiên cứu của mình.

được một công ty hoặc tổ chức trả tiền để thu thập dữ liệu về người hâm mộ hoặc cho mục đích nghiên cứu thị trường.

sở thích đáng kể đối với phương tiện truyền thông chính thức hơn là phương tiện truyền thông do người hâm mộ sản xuất. 3 Một hệ quả tiềm ẩn của điều này là khi nói đến việc mua và sưu tập hàng hóa liên quan đến người hâm mộ, những người thích thú thường xuyên sưu tập nội dung do người hâm mộ tạo ra, trong khi người hâm mộ anime có nhiều khả năng sưu tập nội dung chính thức hơn.

Ngược lại với tầm suýt mà furry tiêu thụ phương tiện truyền thông liên quan đến người hâm mộ, hoạt động ít thường xuyên nhất liên quan đến việc tham dự các sự kiện trực tiếp (hội nghị, buổi gặp gỡ tại địa phương), điều này xảy ra với cả furry và người hâm mộ anime. Điều này có thể là do người hâm mộ được tự do tiêu thụ nội dung của người hâm mộ bất cứ khi nào họ muốn (ví dụ: dịch vụ phát trực tuyến, trang web phân phối nghệ thuật), nhưng bị hạn chế về thời gian họ có thể tham dự các buổi gặp gỡ ngoài đời thực trong một số ít sự kiện trong khu vực của họ. Ví dụ, chỉ có thể có một hội nghị anime hoặc furry duy nhất trong một năm trong phạm vi lái xe của một người hâm mộ nhất định—nếu thậm chí có một hội nghị tại

tất cả—trong khi các cuộc tụ họp và gặp gỡ tại địa phương có thể bị giới hạn ở mức tụ họp một lần một tuần hoặc một lần một tháng.

Mặc dù vậy, trong khi những người yêu thích thú vật và anime có vẻ như tham dự các hội nghị với tầm suýt tương đương nhau, thì những người yêu thích thú vật lại có nhiều khả năng tham gia vào một buổi gặp gỡ nào đó tại địa phương hơn. 4.

3 Điều này có thể xuất phát từ thực tế là các hãng phim và công ty lớn sản xuất anime.

nội dung dành riêng cho người hâm mộ anime, nghĩa là có khả năng có một thị trường lớn hơn dành riêng cho nội dung anime. Ngược lại, rất ít công ty lớn sản xuất nội dung nhắm mục tiêu cụ thể đến cộng đồng người hâm mộ furry. Ví dụ, Disney là nguồn cảm hứng đáng kể cho nhiều người hâm mộ furry, nhưng không tự coi mình là nhà sản xuất nội dung furry. Do đó, có thể có nhu cầu lớn hơn đối với nội dung không chính thức,

nội dung do người hâm mộ tạo ra dành riêng cho cộng đồng người hâm mộ furry như một cách để lấp đầy khoảng trống do thiếu nhà sản xuất chính thức của nội dung furry. Một lời giải thích có thể cho điều này là, như đã thảo luận trong Chương 13, furry có xu hướng.

trung bình lớn hơn người hâm mộ anime vài tuổi. Do đó, họ có thể dễ dàng tham gia các sự kiện địa phương hơn (ví dụ, có xe hơi, có quyền tự chủ để đi ra ngoài tham dự sự kiện)—mặc dù đây không phải là lời giải thích hoàn hảo: Nó không tính đến thực tế là hai nhóm này vẫn có khả năng như nhau

đưa nó ra một hội nghị. Một lời giải thích thay thế có thể là chỉ có nhiều cuộc gặp gỡ furry địa phương quy mô nhỏ hơn là các cuộc gặp gỡ anime, mặc dù lời giải thích này cũng không phải là không có nhược điểm: Cộng đồng người hâm mộ furry nhỏ hơn nhiều so với cộng đồng người hâm mộ anime, và vì vậy người ta sẽ đưa ra giả thuyết rằng, nếu có bất cứ điều gì, nên có nhiều buổi gặp gỡ anime hơn là các buổi gặp gỡ furry ở một địa điểm nhất định. Mặc dù là cộng đồng người hâm mộ nhỏ hơn, furry có thể chỉ đơn giản là có nhiều khả năng tổ chức các buổi gặp gỡ tại địa phương hơn người hâm mộ anime—ví dụ, thấy việc cùng xem nội dung hấp dẫn hơn người hâm mộ anime, những người có thể thích tự mình xem anime.

Hình 9.1. Xếp hạng trung bình về tần suất mà furries và anime tham gia vào các hoạt động liên quan đến người hâm mộ khác nhau (thang điểm 7). * p 3.0.C0;2-N Barry, JD (2010). Đò cho nguy hiểm? Tác động của tóc đỏ trong thực hành phẫu thuật. BMJ: Tạp chí Y khoa Anh, 341 (7786), 1304-1305. <https://doi.org/10.1136/bmj.c6931> Bem, SL (1981). Lý thuyết lược đồ giới tính: Một lý giải nhận thức về phân loại giới tính. Tạp chí Tâm lý học, 88 (4), 354-364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354> Fausto-Sterling, A. (2000). Xác định giới tính cơ thể: Chính trị giới tính và việc xây dựng tình dục. Sách cơ bản. Glick, P., & Fiske, ST (1996). Bản kiểm kê phân biệt giới tính mâu thuẫn: Phân biệt phân biệt giới tính thù địch và nhân từ. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 70 (3), 491-512. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>.

Gross, S. (1999). Liên giới tính và kinh thánh. Thần học và tình dục, 1999 (11), 65-74. <https://doi.org/10.1177/135583589900601105> Hoffman, RM, & Borders, LD (2001). Hai mươi lăm năm sau Bản kiểm kê vai trò giới tính Bem: Đánh giá lại và các vấn đề mới liên quan đến sự thay đổi phân loại. Đo lường và đánh giá trong tư vấn và phát triển, 34 (1), 39-55. <https://doi.org/10.1080/07481756.2001.12069021> Issenman, BK (1997). Gân sống sót: Di sản sống của quần áo người Inuit. Nhà xuất bản UBC. Kennedy, HC (1981). Lý thuyết "giới tính thứ ba" của Karl Heinrich Ulrichs. Trong SJ Licata & RP Peterson (Biên tập), Quan điểm lịch sử về đồng tính luyến ái (trang.

103-113). Haworth Press. Laqueur, T. (1990). Tạo ra tình dục: Cơ thể và giới tính từ người Hy Lạp đến Freud. Nhà xuất bản Đại học Harvard. Maglaty, J. (2011). Khi nào thì con gái bắt đầu mặc đồ màu hồng?: Một báo cáo đặc biệt của Tạp chí Smithsonian. Tạp chí Smithsonian. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/> McConahay, JB (1986). Chủ nghĩa phân biệt chủng tộc hiện đại, sự mâu thuẫn và Thang đo phân biệt chủng tộc hiện đại. Trong JF Dovidio & SL Gaertner (Biên tập), Định kiến, phân biệt đối xử và phân biệt chủng tộc (trang 91-125). Nhà xuất bản Học thuật. McConahay, JB, Hardee, BB và Batts, V. (1980). Thang đo phân biệt chủng tộc hiện đại (MRS).. APA PsycTests. <https://doi.org/10.1037/t03873-000> McGuire, WJ, McGuire, CV, Child, P., & Fujioka, T. (1978). Sự nổi bật của dân tộc trong khái niệm tự phát như một chức năng của sự khác biệt dân tộc của một người trong môi trường xã hội. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 36 (5), 511-520. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.36.5.511> Midgetz, DZ (2004). Đánh giá lại thang đo phân biệt chủng tộc hiện đại trong thời hiện đại.. Đại học Tennessee, Knoxville. Pickover, CA

(2011). Sách vật lý: Từ vụ nổ lớn đến sự phục sinh lượng tử, 250 cột mốc trong lịch sử vật lý. Sterling Publishing. Steele, CM (1997). Một mối đe dọa trong không khí: Các khuôn mẫu định hình bản sắc và hiệu suất trí tuệ như thế nào. Nhà tâm lý học người Mỹ, 52 (6), 613-629. <https://doi.org/10.1037/0003-066x.52.6.613> Williams, WL (1992). Tình thần và xác thịt: Sự đa dạng về giới tính trong văn hóa người Mỹ bản địa. Beacon Press.

Chương 16.

Xu hướng tình dục trong cộng đồng Furry.

Frances HI Henry, Anna Renee Henry.

Một trong những quan sát phổ biến nhất về fandom furry từ những người đã dành thời gian trong đó là sự cởi mở và đa dạng liên quan đến tình dục và khuynh hướng tình dục. Chương này sẽ có định dạng tương tự như các chương trước (ví dụ: Chương 14, Chương 15) khi thảo luận về sự đa dạng và tính bao hàm này.

Giống như chương trước về giới tính, chúng ta sẽ bắt đầu bằng một bản tóm tắt ngắn gọn về công trình học thuật về khuynh hướng tình dục, bao gồm cả việc nhận ra rằng các khái niệm này liên tục thay đổi. Tiếp theo, chúng ta sẽ xem xét các số liệu thống kê khi nói đến sự phổ biến của các khuynh hướng tình dục khác nhau trong cộng đồng furry, sau đó đi sâu vào một số phản hồi mở từ những người tham gia về cách tương tác của họ với cộng đồng furry bị ảnh hưởng bởi (và tác động) đến khuynh hướng tình dục của họ. Cuối cùng, chúng ta sẽ xem xét các cơ hội để nghiên cứu sâu hơn về khuynh hướng tình dục trong cộng đồng furry.

–Một bài tóm tắt ngắn gọn Cũng giống như chúng ta đã thấy với giới tính, sự hiểu biết xã hội về sự đa dạng tình dục và khuynh hướng tình dục đã trải qua những thay đổi đáng kể trong thế kỷ qua. Việc công nhận sự đa dạng tình dục là tự nhiên và bình thường đã trở nên phổ biến trong 50 năm qua, ít nhất là ở phương Tây. Internet

đã cho phép các thành viên của nhóm thiểu số tình dục (như cộng đồng vô tính) chia sẻ kinh nghiệm, tìm từ ngữ để diễn đạt cảm xúc và ham muốn của họ, và ủng hộ những hiểu biết phức tạp và sắc thái hơn về sự đa dạng tình dục. 1

Trong khi đó, sự đồng thuận khoa học hiện đại là hành vi đồng giới không chỉ tự nhiên mà còn phổ biến ở cả động vật và văn hóa con người (Roughgarden, 2009). Trong phần này, chúng ta sẽ xem xét ngắn gọn cách chúng ta đi đến điểm này, xem xét sự đa dạng của

tình dục trong cả thế giới động vật và trong suốt lịch sử loài người trên khắp các nền văn hóa. Trong nhiều thế kỷ, diễn ngôn kỳ thị người đồng tính đã lén ám tình dục đồng giới là vừa tàn bạo vừa không tự nhiên (McFarlane, 1997).

Một số người, như Bá tước Shaftesbury, coi ham muốn tình dục đồng giới là một thứ gì đó đặc biệt của con người (Henry, 2019). Theo quan điểm của ông, động vật được thúc đẩy bởi "Thiên nhiên" và sẽ không như vậy.

1 Bất kể ông của bạn có nói gì thì sự đa dạng về giới tính không phải là điều mới mẻ.

hiện tượng. Mặc dù anh ấy có thể nhận thức rõ hơn về các khuynh hướng tình dục khác nhau hiện nay so với khi còn nhỏ, điều này phản ánh nhận thức và sự khoan dung ngày càng tăng đối với sự đa dạng về tình dục. Không có gì ngạc nhiên khi mọi người dễ dàng hơn nhiều để "come out" khi họ không phải sợ bị từ chối, bắt giữ và đưa vào viện (bằng phẫu thuật cắt thùy não và liệu pháp sốc)!

hành xử theo bất kỳ cách nào không dẫn đến sinh sản. Đối với những người khác, hành vi tình dục bất hợp pháp (đặc biệt là đồng tính luyến ái, nhưng cũng có loạn luân hoặc giao cấu với động vật), được coi là kết quả của việc thiếu lý trí và kiềm chế của con người. Tuy nhiên, trái ngược với những lời lẽ ám chỉ đồng tính luyến ái là không tự nhiên, hành vi đồng giới đã được quan sát thấy ở ba trăm loài động vật có xương sống, bao gồm hơn một trăm loài động vật có vú khác nhau và ít nhất 94 loài chim (Roughgarden, 2009). Một số loài, chẳng hạn như ngỗng, hình thành

Mối quan hệ cặp đôi có thể kéo dài hơn một thập kỷ. Trong số các loài thiên nga, các cặp đôi đực-trống không chỉ kéo dài trong nhiều năm mà còn thường xuyên nuôi con cùng nhau. 2 Trong các xã hội động vật khác, quan hệ cặp đôi đồng giới khá phổ biến đến mức trở thành hành vi phổ biến nhất, trong khi quan hệ cặp đôi đực-cái chỉ chiếm thiểu số. Ví dụ, trong số các loài cừu sừng lớn, hầu như tất cả các con đực đều tán tỉnh và giao phối với những con đực khác. Những con không làm như vậy được gọi là "éo lả" và bị các nhà khoa học coi là bất thường. Những cặp đôi đồng giới này không chỉ diễn ra giữa các con đực: ở một số loài (ví dụ, hươu đực và kob), quan hệ cặp đôi đồng giới phổ biến hơn ở con cái so với con đực (Roughgarden, 2009).

Không giống như các cặp đôi đực-cái, sóc đực cái hình thành mối quan hệ cặp đôi bao gồm cả hành vi tình dục và tình cảm và chỉ nuôi một lứa

cùng nhau. Tóm lại, bất chấp sự phản đối của những người lên án tình dục đồng giới là không tự nhiên hoặc chỉ có ở con người, bằng chứng phong phú từ thế giới động vật cho thấy điều ngược lại. Một lập luận phổ biến khác trong diễn ngôn kỳ thị người đồng tính là nguy biện logic khi kêu gọi những điều cực đoan: đồng tính luyến ái

không thể được dung thứ vì nếu có, mọi người sẽ tham gia vào nó, xóa bỏ các mối quan hệ khác giới và đẩy nhân loại đến bờ vực tuyệt chủng. Tất nhiên, điều này thật nực cười. 3 Các mối quan hệ đồng giới giữa các loài linh trưởng đã được nghiên cứu rộng rãi kể từ những năm 1970 và đã khiến một số nhà điều tra đặt câu hỏi về giả định rằng mọi hành vi tình dục đều gắn liền với quá trình tiến hóa và sự sinh sôi của các loài (Roughgarden, 2009). Ví dụ, các nghiên cứu ở loài khỉ Nhật Bản và cừu nhà đã chỉ ra rằng các mối quan hệ đồng giới không phải là kết quả của việc thiếu các lựa chọn khác giới.

2 Điều thú vị là những cặp thiên nga đực-đực thành công hơn nhiều trong việc nuôi con so với.

cặp đực-cái: 80 phần trăm những cặp này thành công trong việc nuôi con non, so với chỉ 30 phần trăm đối với cặp đực-cái! Những cặp này, mặc dù tạo nên một nhóm thiểu số các cặp đôi, nhưng vẫn tạo nên một nhóm thiểu số đáng kể: 15% ngỗng và 18% thiên nga. 3 Trước hết, điều này nói lên rất nhiều về chất lượng của sự giao phối đồng giới.

hoặc về chất lượng tồi tệ của quan hệ tình dục khác giới để ám chỉ rằng mọi người sẽ từ bỏ quan hệ tình dục khác giới nếu có cơ hội tham gia vào quan hệ tình dục đồng giới!

Vậy, hành vi tình dục đồng giới có mục đích gì, nếu không phải để sinh sản? 4 Đây là một câu hỏi thường được tranh luận (Roughgarden, 2009). Theo quan điểm tiến hóa, hành vi thích nghi kém (ví dụ, lãng phí thời gian và tài nguyên) dần biến mất trong quá trình tiến hóa do sự cạnh tranh với những đối thủ cạnh tranh hợp lý và hiệu quả hơn. Một hệ quả của quan điểm này là nếu một hành vi tồn tại trong bối cảnh tiến hóa, thì ít nhất, nó không được thích nghi kém, nhưng cũng có thể mang lại một số lợi thế tiến hóa cho người thực hiện hành vi đó hoặc cho người thân của họ. Khả năng này đã khiến các nhà tâm lý học tiến hóa suy đoán trong nhiều thập kỷ. Quan điểm trung lập cho rằng đồng tính luyến ái tồn tại như một sản phẩm phụ vô hại, trung tính của quá trình tiến hóa các đặc điểm khác. Theo quan điểm này, đồng tính luyến ái không phục vụ mục đích tiến hóa nào, nhưng nó cũng không cản trở quá trình tiến hóa. Thay vào đó, nó được coi là sản phẩm phụ phát sinh từ quá trình phát triển tiến hóa của khoái cảm tình dục: khoái cảm tình dục tiến hóa để khuyến khích các sinh vật quan hệ tình dục, và ham muốn quan hệ tình dục tăng lên này làm tăng khả năng sinh con và sự phát triển của các gen của sinh vật. 5 Cuối cùng, lợi ích của việc tìm thấy khoái cảm tình dục là một lợi ích ròng cho sự sinh sôi của loài và do đó, tồn tại, ngay cả khi tính không đặc hiệu của nó có nghĩa là một số người sẽ thấy hành vi đồng giới cũng thú vị như vậy (hoặc hơn).

Theo quan điểm này, hành vi đồng giới đã xuất hiện, như một phần của sự thích nghi khác giúp cải thiện khả năng sống sót của tổ tiên tiến hóa của chúng ta. Một quan điểm khác, quan điểm thích nghi, cho rằng đồng tính luyến ái không chỉ là một người đi nhờ xe trung lập, mà bản thân nó có thể là một sự thích nghi có lợi.

Theo quan điểm này, hành vi không cần phải cải thiện khả năng sinh sản cụ thể để cải thiện khả năng thích nghi và thành công của loài: lợi ích có thể bao gồm cải thiện các tương tác xã hội và xây dựng cộng đồng, điều mà các cặp đôi đồng giới có thể làm được. Hành vi đồng giới có thể làm tăng mối liên kết xã hội giữa các thành viên không có quan hệ họ hàng trong một nhóm, cải thiện việc chia sẻ tài nguyên, giảm xung đột trong loài, hỗ trợ sự hòa nhập của những người mới đến và giúp hình thành liên minh và liên minh. Một phần lý do tại sao các cặp thiên nga đực đã giao phối lại thành công trong việc nuôi dạy con cái là.

4 Trước khi đi sâu vào chủ đề này, cần lưu ý một điều: câu trả lời không phải bàn cãi.

người ta phải biện minh cho sự tồn tại của họ. Thực tế là những người vô tính và những người tham gia vào hành vi đồng giới vẫn tồn tại, bất kể họ phù hợp với mô hình hay lý thuyết của người khác như thế nào. Chúng ta nên ghi nhớ điều này để tránh làm mất giá trị của tất cả những người không tham gia vào hành vi dị tính.

5 Với giả định rằng các sinh vật thấy tình dục là thú vị thì sẽ tham gia vào.

nhiều hơn và có nhiều con hơn những sinh vật không thấy hứng thú với tình dục.

vì họ sử dụng quy mô và sức mạnh tập thể của mình để giành được lãnh thổ tốt nhất và nhiều tài nguyên hơn một cách không cân xứng. 6 Cho đến thời điểm này, chúng ta chủ yếu thảo luận về khuynh hướng tình dục chỉ trong bối cảnh hành vi tình dục. 7 Tuy nhiên, con người là một loài cực kỳ phức tạp và tinh vi. Hành vi của chúng ta gắn liền chặt chẽ với bản sắc và văn hóa của chúng ta, với ngôn ngữ viết, nghệ thuật và hiện vật, tất cả đều cung cấp bối cảnh bổ sung cho cách mọi người trong quá khứ hiểu về hành vi tình dục và cách hiểu này định hình quan điểm và thái độ hiện tại của chúng ta. Xã hội loài người luôn thể hiện sự đa dạng về tình dục, mặc dù bản chất của sự đa dạng này đã thay đổi rất nhiều giữa các nền văn hóa và theo thời gian (Bullough, 1976). Nhưng cũng giống như luôn có những người bị thu hút về mặt tình cảm và tình dục với người khác giới, luôn có những người bị thu hút bởi người cùng giới, "cả hai" giới và không bị thu hút bởi ai cả. Điểm khác biệt giữa các xã hội và nền văn hóa là cách những người này được hiểu và cách họ hiểu về bản thân mình. Các thể chế xã hội như tôn giáo và gia đình, cũng như các bản sắc được xây dựng về mặt xã hội như giai cấp và giới tính, đóng một vai trò rất lớn trong cách thức sự đa dạng về tình dục của con người được hiểu và đổi xử trong một xã hội. Nhà nhân chủng học Stephen O. Murray (2000) đã khám phá cách các nền văn hóa và xã hội khác nhau của con người trên khắp thế giới, cả trong quá khứ và hiện tại, hiểu về các mối quan hệ đồng tính. Ông đã tìm thấy những xu hướng chung, bao gồm các mối quan hệ dựa trên độ tuổi (già hơn / trẻ hơn), vai trò giới tính (nam tính / nữ tính; tomboy / nữ tính), địa vị hoặc thứ bậc (chủ / tớ, giáo viên / học sinh) và giữa những người trưởng thành bình đẳng. Ông xem xét cách thức, trong các nền văn hóa khác nhau, hành vi tình dục đồng giới được hiểu là dấu hiệu của thần thánh, nghi lễ chuyển giao, nghi lễ xã hội quan trọng, tội lỗi, tội ác và hành vi không thể nói ra. Theo truyền thống, câu chuyện do các nhà sử học (ở phương Tây) định hình là câu chuyện về sự đàn áp ngày càng tăng (Halperin, 2002). Theo luận án này, các xã hội trong quá khứ (đặc biệt là người Hy Lạp và La Mã) coi đồng tính luyến ái và song tính luyến ái là tự nhiên, và thực sự, thậm chí là cao quý hoặc đáng khen ngợi. Ngay cả.

6 Các học giả theo chủ nghĩa thích nghi cũng chỉ ra rằng sự đa dạng về giới tính thường là dấu hiệu của một loài.

với một hệ thống xã hội phức tạp và tinh vi, và có thể đóng vai trò góp phần vào sự phát triển của một hệ thống như vậy! 7 Thật hữu ích khi phân biệt hành vi tình dục, tức là những hành vi tình dục cụ thể.

một người tham gia vào, từ khuynh hướng tình dục, ám chỉ ham muốn hoặc sự hấp dẫn. Hành vi tình dục, mặc dù phần lớn có mối tương quan với khuynh hướng tình dục (mọi thứ khác đều bình đẳng, bạn có nhiều khả năng tham gia vào hành vi tình dục với những người mà bạn bị thu hút hơn những người mà bạn không bị thu hút), nhưng không hoàn toàn tương quan với nó.

Giáo hội sơ khai công nhận rằng các mối quan hệ đồng giới dựa trên tình yêu và sự cam kết là điều may mắn. Tuy nhiên, bắt đầu từ thời Trung cổ và đặc biệt phát triển trong thời kỳ Khai sáng, đã có một nỗ lực được chứng nhận nhằm ngăn chặn và xóa bỏ mọi cuộc thảo luận hoặc đề cập đến sự đa dạng giới tính. Nhiều luật lệ và tài khoản kỳ thị người đồng tính cho thấy nỗ lực phôi hợp để chống lại sự đa dạng giới tính và thiết lập tình dục không gì hơn là một nhu cầu cần thiết cho mục đích sinh sản. Do chủ nghĩa thực dân và truyền bá tôn giáo, những luật lệ đàn áp này đã lan rộng khắp thế giới, như được chứng minh bởi thực tế là nhiều quốc gia có luật lệ thù địch nhất với người đồng tính đã tạo ra bộ luật của họ từ của châu Âu. Mặc dù câu chuyện này rất phổ biến, nhà xã hội học/sử gia Michel Foucault đã phá hỏng mọi thứ với tập đầu tiên của Lịch sử tình dục (Foucault, 1978, như được trích dẫn trong Henry, 2019). Ông lập luận rằng thay vì là lịch sử của sự đàn áp, lịch sử tình dục là câu chuyện về nhận thức và thảo luận ngày càng tăng về tình dục. Sự xuất hiện của các cộng đồng và xã hội xung quanh hành vi tình dục vào thế kỷ 18 đã dẫn đến xu hướng ngày càng tăng của mọi người khi coi hành vi của họ là một bản sắc (Henry, 2019). Theo Foucault, các nhà khoa học và học giả thế kỷ 19, với nhu cầu

dán nhãn và hiểu mọi thứ, chuyển đổi tình dục của con người từ một tập hợp các hành vi (hợp pháp và bất hợp pháp) điều đó có thể được thực hiện bởi bất kỳ ai, với một bản sắc. Kết quả là, các nhãn nhị phân như "dị tính" và "đồng tính" xuất hiện vào cuối thế kỷ 19 và thay thế các nhãn mà mọi người trước đây đã sử dụng để mô tả hành vi. Tuy nhiên, xã hội không hoàn toàn từ bỏ những định kiến cũ dựa trên các mô hình hoặc thông tin mới (Bullough, 1976). Phần lớn ngôn ngữ cũ về tội lỗi và tội ác liên quan đến sự đa dạng tình dục trong thời kỳ trung cổ và đầu hiện đại sau đó không còn gắn liền với hành vi nữa mà gắn liền với phạm trù của người được cho là có khả năng duy nhất đối với chúng: người đồng tính. Các nhà khoa học thời Victoria và đầu thế kỷ 20 cố gắng hiểu và "giúp đỡ" những người đồng tính chỉ làm trầm trọng thêm các khuôn mẫu. Họ phổ biến khái niệm về tình dục như một động lực tâm lý hơn là một lựa chọn đạo đức, khiến nhiều xã hội xóa bỏ án tử hình đối với hành vi đồng tính (có sự đồng thuận) và thay thế bằng sự thể chế hóa. Tuy nhiên, vì các nhà khoa học đầu tiên đã rút ra kết luận của họ thông qua việc nghiên cứu những người đến với họ để được "chữa khỏi" chứng đồng tính luyến ái hoặc bằng cách phỏng vấn những tên tội phạm trong tù, nên những khuôn mẫu kỳ thị người đồng tính đã được củng cố và đưa vào luật mới, đồng thời củng cố ý tưởng rằng chỉ có hai lựa chọn cho khuynh hướng tình dục: dị tính (được coi là "bình thường") và đồng tính (là người lệch lạc).

Một trong những học giả quan trọng nhất đã cách mạng hóa khái niệm về khuynh hướng tình dục là Alfred Kinsey. Ông tin tưởng sâu sắc rằng tình dục là một quang phổ, không phải là nhị phân, và ông cùng các đồng nghiệp đã chứng minh điều này trong một loạt các nghiên cứu mang tính đột phá về hành vi tình dục của con người (1948, 1953). Họ đã phỏng vấn hàng chục nghìn nam giới và phụ nữ từ tuổi dậy thì đến tuổi già về hành vi tình dục và phản ứng tâm lý tình dục của họ. Dựa trên các mô tả về lịch sử tình dục của họ, Kinsey sau đó đã đưa họ vào một thang điểm, trong đó 0 biểu thị hoàn toàn là người dị tính và 6 biểu thị hoàn toàn là người đồng tính. Ông có một danh mục bổ sung, X, gồm những người "không có tiếp xúc hoặc phản ứng xã hội-tình dục" (Kinsey và cộng sự, 1948/1998, tr. 656). Thật không may, công trình của Kinsey vẫn cho thấy xu hướng gộp chung hành vi tình dục với khuynh hướng tình dục (Bullough, 1976), nhưng dù sao thì đó cũng là mô hình được sử dụng cho phần lớn học bổng về khuynh hướng tình dục trong những năm 50, 60 và 70. Dựa trên hành vi chứ không phải Tuy nhiên, sự hấp dẫn không đo lường khuynh hướng tình dục như chúng ta hiểu ngày nay. Thay vào đó, theo hệ thống của Kinsey, một người đàn ông bị thu hút bởi những người phụ nữ chỉ quan hệ tình dục với đàn ông, vì lý do tài chính (mại dâm) hoặc lý do hoàn cảnh (trường học dành cho người đồng giới, nhà tù), vẫn sẽ được xếp vào loại Kinsey 6 (hoàn toàn đồng tính). Ngược lại, một người đàn ông đồng tính khép kín chỉ quan hệ tình dục với vợ sẽ được xếp vào loại Kinsey 0 (hoàn toàn dị tính). Bất chấp những sai sót này, công trình của Kinsey đã đi một chặng đường dài để chống lại diễn ngôn kỳ thị người đồng tính về đồng tính luyến ái (Halperin, 2002). Bằng cách phỏng vấn những người Mỹ bình thường, khỏe mạnh, các nghiên cứu của Kinsey đã thách thức gợi ý rằng đồng tính luyến ái là hành vi săn mồi, không tự nhiên và liên quan đến bệnh tâm thần và tuyệt vọng. Kể từ những năm 1970, lịch sử tình dục đã trở thành một phần ngành được thiết lập trong lịch sử và các ngành liên quan. Khi phong trào LGBT bắt đầu nhận được sự chấp nhận rộng rãi và được pháp luật bảo vệ, ngành học này đã trở nên có uy tín hơn về mặt học thuật và có thể tách nghiên cứu khỏi nhu cầu chính trị của cộng đồng.

Điều này, kết hợp với một phong trào tương tự trong khoa học xã hội nói chung vào những năm 1990, tập trung vào cách thức mà bản sắc (giới tính, chủng tộc, tuổi tác, khuynh hướng tình dục) được xây dựng trên phương diện xã hội. Thay vì là một khái niệm phổ quát bất biến, trọng tâm mới này thừa nhận rằng ý nghĩa và sự hiểu biết xã hội là biến đổi. Điều này dẫn đến sự đa dạng hơn nhiều trong các chủ đề nghiên cứu, bao gồm cả sự thừa nhận rằng dị tính luyến ái bản thân nó được xây dựng và củng cố về mặt xã hội (Blank, 2012). Cũng giống như khái niệm đồng tính luyến ái như một bản dạng ra đời vào thế kỷ 19, khái niệm dị tính luyến ái cũng được thiết lập như một "chuẩn mực" để đo lường sự đa dạng về tình dục. Trong khi phần lớn các nghiên cứu.

tiếp tục tập trung vào dị tính luyến ái và đồng tính luyến ái (mở rộng để bao gồm cả đồng tính luyến ái nữ), song tính luyến ái cũng bắt đầu được xem xét, thay vì chỉ đơn thuần được gộp vào lịch sử đồng tính luyến ái. Tuy nhiên, số lượng quyền tăng lên và sự thiết lập sự công nhận chính thống về sự đa dạng tình dục đã có một tác động khác. Với không gian và sự tự do để khám phá và

thể hiện bản thân, những người đồng tính đã mở rộng đáng kể sự hiểu biết của họ về khuynh hướng tình dục. Điều này ý thức cộng đồng và kết nối tăng lên cho phép có các nhãn và mô tả cụ thể và chính xác hơn. Internet cho phép các nhóm dân số nhỏ kết nối với nhau và tổ chức, thúc đẩy quá trình này. Trong phần còn lại của phần này, chúng ta sẽ khám phá một số khuynh hướng tình dục mới phát sinh từ công trình này để hiểu rõ hơn về cách hiểu khái niệm khuynh hướng tình dục ngày nay. Chúng ta đã xem xét việc thiết lập sớm các danh mục cho người dị tính và

người đồng tính (cả nam (gay) và nữ (lesbian)). Chúng ta cũng thấy nghiên cứu của Kinsey đề xuất tính dục như một quang phổ chứ không phải là nhị phân. Trên thực tế, Kinsey và các đồng nghiệp của ông không chỉ lập luận cho sự tồn tại của tính lưỡng tính mà còn cho rằng đó là khuynh hướng tình dục phổ biến nhất. Một sự thay đổi khác ảnh hưởng đến việc thiết lập các khuynh hướng tình dục mới là sự tách biệt giữa ham muốn tình dục và hành vi tình dục (Bogaert, 2012). Năm 1980, Michael Storms lập luận rằng ham muốn tình dục là thước đo đáng tin cậy hơn nhiều so với hành vi tình dục. Ông lập luận cho một mô hình hoàn toàn bỏ qua hành vi và thay vào đó lập luận cho hai thang điểm 7 điểm. Thang điểm đầu tiên đo lưỡng tính đồng tính luyến ái (ham muốn tình dục với những người cùng giới) trên thang điểm từ thấp (1) đến trung bình (4) đến cao (7). Thang điểm thứ hai đo lưỡng tính dị tính luyến ái

(hấp dẫn tình dục với người khác giới), một lần nữa từ thấp đến cao. Hệ thống của ông do đó có thể giải thích cho tình dục đồng giới (cao ở thang điểm đầu tiên, thấp ở thang điểm thứ hai), tình dục khác giới (thấp ở thang điểm đầu tiên, cao ở thang điểm thứ hai), tình dục lưỡng tính (cao ở cả hai thang điểm) và tình dục vô tính (thấp ở cả hai thang điểm). Vấn đề với các phạm trù này là giả định cơ bản rằng chỉ có hai giới tính và tình dục và giới tính là những khái niệm có thể hoán đổi cho nhau. Khi phong trào chuyển giới bắt đầu phát triển mạnh mẽ vào những năm 1990 và 2000, một số người tự nhận mình là người lưỡng tính bắt đầu chỉ ra những hạn chế vốn có trong nhãn hiệu này.

Họ tranh luận về một thuật ngữ mới, thuật ngữ công nhận tính linh hoạt về giới tính, và đề xuất tên gọi pansexual, cho rằng tiền tố pan- (có nghĩa là tất cả) được ưa chuộng hơn so với tiền tố bi- (có nghĩa là cả hai).

Cuộc xung đột diễn ra dữ dội và gay gắt: những người toàn tính cáo buộc những người song tính là kỳ thị người chuyển giới, trong khi nhiều người song tính phản nản rằng những người toàn tính đang gây chia rẽ không cần thiết. Họ lập luận rằng họ không kỳ thị người chuyển giới, và rằng

song tính có thể bao gồm sự hấp dẫn tình dục đối với người chuyển giới. Mặc dù xung đột giữa hai nhóm này vẫn chưa hoàn toàn biến mất, nhiều người chỉ đơn giản là né tránh vấn đề bằng cách sử dụng hai nhãn này thay thế cho nhau.

Một trong những tác giả của chương này tự nhận mình là người toàn diện (thích thuật ngữ bao hàm hơn) nhưng sẽ sử dụng song tính làm nhãn trong những tình huống và địa điểm mà cô ấy cho rằng thuật ngữ đầu tiên sẽ không được công nhận và muốn tránh phải giải thích và biện minh cho nhãn của mình. Vấn đề về tính linh hoạt giới cũng đòi hỏi phải tạo ra các nhãn mới cho khuynh hướng tình dục. Cấu trúc hiện tại của đồng tính luyến ái và dị tính giả định một cá nhân cisgender. Nhưng nếu cá nhân đó là trans hoặc genderfluid thì sao? Trong những năm gần đây, các

Các thuật ngữ đã xuất hiện để mô tả mục tiêu của sự hấp dẫn tình dục đối với một người tự nhận mình là người chuyển giới hoặc người có giới tính linh hoạt. Ví dụ, một người có giới tính linh hoạt bị hấp dẫn bởi đàn ông sẽ không phải là người đồng tính hay người dị tính. Thay vào đó, các thuật ngữ như người đồng tính luyến ái (hoặc người nữ luyến ái) đã được đề xuất để truyền đạt mong muốn đối với đàn ông hoặc phụ nữ của những cá nhân có giới tính đa dạng. Vào đầu những năm 2000, một người Mỹ tên là David Jay đã lập một trang web có tên là Mạng lưới giáo dục và khả năng hiển thị vô tính (AVEN). Những người vô tính trải qua sự hấp dẫn tình dục hoặc tình dục của họ trên một quang phổ từ ít đến không quan tâm đến hoạt động tình dục hoặc các mối quan hệ tình dục. Đây không phải là hạn chế về mặt thể chất hoặc nội tiết tố, mà là dựa trên sự thiếu hấp dẫn hơn là hành vi tình dục của họ. Nhiều người vô tính vẫn thử dâm và thậm chí có thể chọn quan hệ tình dục như một hoạt động. 8 Biết được việc tìm ra một nhãn hiệu mô tả trải nghiệm không bị hấp dẫn tình dục với bất kỳ ai có thể biến đổi như thế nào, David hy vọng có thể chia sẻ thuật ngữ này và giúp đỡ những người khác giống anh ấy đang tìm kiếm một cộng đồng. Thông qua các cuộc thảo luận trong cộng đồng này và những cộng đồng khác như vậy, nhiều người vô tính đã chỉ ra tầm quan trọng của việc xác định và phân loại các loại hấp dẫn khác nhau. Sự hấp dẫn lâng mạn và tình dục luôn được cho là một phần của cùng một cảm xúc, tình yêu lâng mạn. Tuy nhiên, thực tế là tình yêu lâng mạn cần được phân biệt với tình yêu dành cho bạn bè và gia đình dựa trên việc bao gồm cả hấp dẫn tình dục làm nổi bật vấn đề khái niệm hóa sự hấp dẫn lâng mạn và tình dục là hai khía cạnh của tình yêu lâng mạn. Người vô tính, những người thường không ham muốn tình dục,

vẫn thường xuyên phài lòng, với ham muốn lăng mạn (trừ tình dục) của họ cảm thấy khác với cảm xúc họ dành cho bạn bè hoặc gia đình. Đây vẫn là một trong những yếu tố mà những người dị tính (những người trải qua ham muốn tình dục, trái ngược với vô tính) thấy khó khăn nhất.

8 Có nhiều lý do khác ngoài ham muốn tình dục để quan hệ tình dục, chẳng hạn như:

trải nghiệm sự gần gũi và thân mật với ai đó hoặc khám phá một sở thích tình dục.

hiểu. Với mong muốn rõ ràng về tình dục thông thường hoặc ẩn danh hoặc các thỏa thuận "bạn tình", thật đáng ngạc nhiên khi mọi người phải đấu tranh với ý tưởng rằng sự hấp dẫn tình dục và sự hấp dẫn lăng mạn là những khái niệm riêng biệt: nếu có thể có sự hấp dẫn tình dục mà không có ham muốn lăng mạn, thì có thể có ham muốn lăng mạn mà không có sự hấp dẫn tình dục. Sự tồn tại của sự hấp dẫn lăng mạn như một chiêu hướng riêng biệt cho phép khái niệm về khuynh hướng lăng mạn.

Cũng giống như khuynh hướng tình dục, khuynh hướng lăng mạn là một quang phổ: những người đồng tính luyến ái mong muốn có mối quan hệ lăng mạn với những người cùng giới tính, lăng mạn dị tính với giới tính khác, lăng mạn song tính/toàn tính với nhiều giới tính khác nhau và lăng mạn vô tính không mong muốn bất kỳ mối quan hệ lăng mạn nào. Điều quan trọng là phải nhận ra rằng mọi người thuộc mọi khuynh hướng tình dục đều có khuynh hướng lăng mạn và khuynh hướng lăng mạn của một người không cần phải tương ứng với khuynh hướng tình dục của họ. Điều này giúp giải thích trải nghiệm của một số người đàn ông đồng tính nhưng vẫn yêu vợ hoặc những người phụ nữ dị tính có mối quan hệ lăng mạn, mãnh liệt với những người phụ nữ khác. Điều này có thể giúp những người mong muốn quan hệ tình dục thông thường nhưng không mong muốn có mối quan hệ lăng mạn hiểu rằng họ tồn tại trong một quang phổ đã biết thay vì cảm thấy lệch lạc, vô đạo đức hoặc lạm dụng. Tất nhiên, khi nhận thức về vô tính trở nên phổ biến hơn, một số thành viên trong cộng đồng cảm thấy rằng thuật ngữ vô tính không mô tả đầy đủ trải nghiệm của họ-họ cần một thuật ngữ cho một người chỉ thỉnh thoảng trải qua ham muốn tình dục hoặc chỉ làm như vậy trong các bối cảnh và tình huống cụ thể. Trong khi một số thuật ngữ đã được đề xuất, cuối cùng cộng đồng đã thống nhất với nhóm đầu tiên là vô tính xám và bán vô tính cho nhóm thứ hai. Những người bán vô tính có xu hướng trải qua ham muốn tình dục với những người mà họ đã biết và có mối quan hệ. Trải qua ham muốn tình dục với người lạ

hoặc những người quen biết thông thường là một sự kiện hiếm hoi đối với họ. Là một phần của quang phổ vô tính, những người bán tính và những người vô tính thường bao gồm cả khuynh hướng tình dục và lăng mạn như một phần bản dạng của họ. Một số thành viên (đặc biệt là những người lớn tuổi) của cộng đồng thấy sự gia tăng của những bản dạng mới này là quá sức chịu đựng. Cũng giống như một số thành viên của cộng đồng song tính luyến ái ban đầu đã làm khi đổi mặt với bản dạng toàn tính luyến ái, có cảm giác rằng điều này là không cần thiết và gây chia rẽ. Tuy nhiên, các nhãn không chỉ hữu ích cho việc tạo dựng cộng đồng nhưng có thể giúp mang lại cảm giác bình thường và an tâm. Nhiều thành viên trẻ tuổi tự nhận mình là người vô tính vẫn tiếp tục tìm kiếm từ ngữ để mô tả.

kinh nghiệm về sự hấp dẫn tình dục, bao gồm mô tả các tình huống mà chúng xảy ra, hoặc các thuộc tính và phẩm chất cụ thể của nó. 9 Khi internet cho phép mọi người kết nối với người khác và chia sẻ những trải nghiệm và cảm xúc đa dạng của họ, các phạm trù tâm lý tình dục do các nhà tâm lý học tạo ra đang ngày càng được thay thế bằng các phạm trù mà mọi người tự tạo ra cho mình. Điều này cho phép có nhiều sắc thái hơn và các thuật ngữ linh hoạt thích ứng với những hiểu biết mới và cho phép độ chính xác cao hơn. Kết quả là sự gia tăng các bản sắc, vai trò và kỳ vọng phức tạp như hành vi tình dục của con người, khuynh hướng tình dục và lăng mạn, và bản thân nền văn hóa của con người. Thành phần-Khuynh hướng tình dục Công đồng furry có tiếng là một nơi đặc biệt chào đón, nơi mà việc trở thành người đồng tính là chuẩn mực và nơi những người dị tính là thiểu số. Có vẻ như án tượng này không xuất hiện trong chân không, vì nghiên cứu của chúng tôi ủng hộ đặc điểm này. Trong nhiều cuộc khảo sát, những người tự nhận mình là người khác với người dị tính chiếm phần lớn trong cộng đồng furry. Trong ba nghiên cứu mới nhất của chúng tôi từ năm 2021 và 2022, những người furry được hỏi về khuynh hướng tình dục của họ, chỉ ra nhãn nào trong số một số nhãn từ danh sách mô tả họ tốt nhất. Với mong muốn đưa vào càng nhiều loại khuynh hướng tình dục càng tốt, chúng tôi

bao gồm nhiều nhãn phỗ biến (đồng tính nữ/dòng tính nam/dòng tính luyến ái, thẳng/dị tính, song tính, toàn tính, vô tính và bán tính). Đối với những người vẫn đang khám phá khuynh hướng tình dục của mình hoặc cảm thấy những danh mục phỗ biến này không phản ánh chính xác họ, chúng tôi cũng bao gồm "Tôi không biết" và "điều gì đó khác" làm tùy chọn. Những người chọn "điều gì đó khác" được khuyến khích bao gồm các nhãn ưa thích của họ làm câu trả lời bổ sung. Kết quả từ cuộc khảo sát này cho thấy sự đa dạng to lớn về khuynh hướng tình dục. Hơn một phần tư số người thích thú được xác định là đồng tính nữ/dòng tính nam/dòng tính luyến ái (25,2%), so với chỉ 10% số người được hỏi xác định là dị tính/dị tính. Gần một phần tư số furry xác định là song tính (22,4%), với 13,2% xác định là toàn tính. Không giống như dân số nói chung, nơi mà dị tính thường chiếm đa số đáng kể, những người tham gia dị tính chỉ chiếm 10% mẫu. Ngược lại, những người vô tính và bán tính phỗ biến hơn nhiều trong cộng đồng furry so với dân số nói chung, chiếm lần lượt 7,9% và 4,8% số furry. Thật không may, vì các danh mục chỉ cho phép người trả lời chọn một tùy chọn duy nhất, nên nhiều người trả lời của chúng tôi buộc phải sử dụng 'cái gì đó'.

9 Ví dụ về những từ như vậy bao gồm các nhãn như sapiosexual (hấp dẫn tình dục).

đối với những người thông minh), hoặc người ích kỷ (những người cảm thấy mất kết nối giữa bản thân và đối tượng hấp dẫn tình dục).

thể loại khác hoặc sử dụng các câu hỏi mở sau đó trong cuộc khảo sát để thể hiện tính linh hoạt của khuynh hướng tình dục của họ. Một số người trả lời sử dụng song tính và toàn tính thay thế cho nhau, và do đó xác định là cả hai. Sự tồn tại của các khuynh hướng lưỡng mạn làm phức tạp thêm vấn đề. Ví dụ, một trong những người trả lời đã chọn "thẳng", nhưng trong các câu trả lời mở của họ đã làm rõ rằng họ là người vô tính với khuynh hướng tình dục dị tính. Những người khác chọn "vô tính" sau đó tự nhận mình là song tính / toàn tính, đồng tính nữ hoặc đồng tính nam. Những người khác nữa đã chọn "cái gì đó khác" và sử dụng các câu trả lời mở để làm rõ cách họ xác định là nhiều khuynh hướng tình dục. Kết quả là, mặc dù cho thấy fandom furry là

một nơi vô cùng đa dạng về khuynh hướng tình dục, dữ liệu tổng hợp có thể đánh giá thấp mức độ dày đặc của sự đa dạng này. Bản thân câu hỏi sẽ cần được thiết kế lại cho các nghiên cứu trong tương lai, bao gồm cả việc thiết kế để cho phép mọi người xác định với vô số nhãn và nhận ra tính linh hoạt của khuynh hướng tình dục. 10 May mắn thay, các phản hồi mở, được phân tích bên dưới, cung cấp thêm bối cảnh và bằng chứng về sự đa dạng lớn hơn những gì được ghi lại trong dữ liệu tổng hợp. Sự khác biệt trong suy nghĩ về khuynh hướng tình dục Giống như trong các chương trước, phần này sẽ đi sâu vào các phản hồi mở của những người thích thú được thu thập trong các nghiên cứu năm 2021-2022 của chúng tôi. Mặc dù chúng tôi không hỏi những người thích thú một câu hỏi mở cụ thể về khuynh hướng tình dục của họ, nhưng nhiều người tham gia đã thảo luận về khuynh hướng tình dục của họ trong khi trả lời hai câu hỏi rộng: (1) "nhãn" của họ (được cố tình để mơ hồ để cho phép phạm vi phản hồi rộng nhất có thể) ảnh hưởng như thế nào đến trải nghiệm của họ với fandom furry và (2) trải nghiệm của họ về sự chấp nhận hoặc bị gạt ra ngoài lề trong fandom xét theo những bản dạng đó.

Mặc dù không phải tất cả các phản hồi đều liên quan đến khuynh hướng tình dục (nhiều phản hồi liên quan đến chủng tộc hoặc giới tính), những phản hồi liên quan đến tình dục đã tiết lộ những chi tiết thú vị về cách khuynh hướng tình dục định hình và ảnh hưởng đến trải nghiệm của furries trong fandom. Nhiều phản hồi cũng tiết lộ những cách mà fandom định hình sự hiểu biết của họ về và mối quan hệ với khuynh hướng tình dục của họ. Các tiêu mục sau đây xác định một số chủ đề phỗ biến nhất xuất hiện từ những phản hồi này. Trong khả năng có thể, chúng sẽ được mô tả bằng chính lời nói và cách diễn đạt của người tham gia.

10 Như đã đề cập trong chương trước về tình dục và giới tính, chúng ta không bao giờ nên mong đợi.

để thiết kế một thước đo hoàn hảo cho những khái niệm phức tạp và năng động này, mà thay vào đó là nỗ lực cải thiện liên tục các câu hỏi khảo sát của chúng tôi hướng tới mục tiêu không thể đạt được là một câu hỏi hoàn hảo.

Fursona và khuynh hướng tình dục như các khía cạnh của bản sắc Như chúng ta đã thấy trong Chương 7, hầu hết furry đều tạo ra một fursona như một phần trong sự tham gia của họ vào fandom furry. Nhiều người thám nhuần fursona của họ với các yếu tố của bản sắc riêng của họ và, như chúng ta đã thấy trong Chương 15, một số (chủ yếu là phụ nữ cis và furry chuyển giới) sử dụng fursona của họ để khám phá các bản sắc khác. Các phản hồi mở về các nhãn hiệu tác động đến trải nghiệm của furry trong fandom đã tiết lộ một sự căng thẳng tương tự giữa những người coi fursona của họ là sự phản ánh của chính họ và những người coi đó là một cách để khám phá (hoặc thậm chí là bỏ qua) các khía cạnh khác của bản sắc của họ. Khi nói đến furry thẳng, hầu hết không bày tỏ mối liên hệ giữa khuynh hướng tình dục và fursona của họ. Trên thực tế, chỉ có một furry thẳng đề cập rõ ràng đến mối quan hệ giữa khuynh hướng tình dục của họ và fursona của họ.

"Tôi không mang nhiều nhãm mác ở nơi tôi sinh ra. Vì vậy, có lẽ điều này không ảnh hưởng nhiều đến tôi trong bất cứ việc gì tôi làm. Về khuynh hướng tính cách của các nhân vật, một số là nam và một số là nữ, nhưng tất cả đều là dị tính."

Như chúng ta đã khám phá trong Chương 14, những người có bản dạng được coi là chuẩn mực thường ít nghĩ về khía cạnh đó của bản thân cho đến khi nó được đưa vào tâm trí trực tiếp: Người da trắng hiếm khi nghĩ về chủng tộc của họ, trong khi đàn ông dị tính hiếm khi dành thời gian suy nghĩ về các vấn đề giới tính. Và trong khi những người dị tính là thiểu số trong bối cảnh của cộng đồng người hâm mộ furry, thì họ có thể được cho là đã quen với việc trở thành đa số trong nền văn hóa rộng hơn. Do đó, có thể họ có ít lý do để nghĩ về khuynh hướng tình dục của fursona của họ, và có thể chỉ coi đó là điều hiển nhiên rằng fursona của họ sẽ thẳng, giống như họ, theo mặc định. 11 Ngược lại với furries thẳng, furries LGBQA có nhiều khả năng đề cập đến fursona của họ hơn khi thảo luận về khuynh hướng tình dục của họ. Một số xu hướng chung đã xuất hiện trong các cuộc thảo luận này. Ví dụ, nhiều người chỉ ra rằng fursona của họ là phần mở rộng của chính họ, một fursona chia sẻ nhiều khía cạnh về bản sắc của họ, bao gồm cả khuynh hướng tình dục của họ.

"Vì fursona của tôi thực sự là một hình đại diện để tôi sử dụng trong không gian trực tuyến/furry, anh ấy thể hiện hầu hết các nhãn hiệu của riêng tôi: nam, đồng tính, bác sĩ, người Anh gốc Iran, theo chủ nghĩa Marx. Không có nhãn hiệu nào trong số này thực sự ảnh hưởng đến trải nghiệm của tôi trong không gian furry.

11 Tất nhiên, rất khó để diễn giải và đưa ra kết luận thô dựa trên hành vi của mọi người.

đừng tham gia vào. Chúng tôi sẽ kiểm tra giả thuyết này trực tiếp hơn trong các nghiên cứu trong tương lai.

(vì furry toàn là đàn ông đồng tính và tôi chỉ thực sự tương tác với những người thiên tài/cánh tài trong furry)."

"Đúng vậy, đặc biệt là vấn đề lưỡng tính của tôi, nhưng tôi còn quan tâm đến khoa học và toán học nữa (tôi là sinh viên ngành vật lý). Cả hai đều là những đặc điểm cá nhân mà tôi áp dụng cho fursona của mình và cách tôi thể hiện bản thân trong cộng đồng người hâm mộ."

". Tôi chủ yếu đồng nhất với Asexual, Non-binary, Student và Canadian. Tôi có thể chắc chắn rằng giới tính và khuynh hướng tình dục của tôi đã ảnh hưởng đến tôi với tư cách là một Furry vì fursona của tôi không có giới tính sinh học, không có cơ quan sinh dục và sử dụng đại từ they/them. Mặc dù tôi cảm thấy mỗi tương quan đó chủ yếu là do giới tính và khuynh hướng tình dục của tôi chứ không phải do nhãn mác."

Đối với những người yêu thích LBGQA khác, fursona của họ không chỉ là sự mở rộng bản sắc mà còn là cách khám phá bản sắc của họ một cách có ý nghĩa trong một không gian an toàn.

"Lần đầu tiên tôi sử dụng hình đại diện lông lá của mình và phản ứng của mọi người đều rất tích cực".

". Furry là về sự thể hiện bản thân, và chúng ta thường sử dụng nhân vật để mô tả bản thân. Tôi thường sử dụng các nhân vật để thể hiện và khám phá những nhân này".

"Một vài nhân hiệu đã khiến tên và fursona của tôi thay đổi trong những năm qua."

Những người khác lại mong muốn có một fursona không chia sẻ bất kỳ khía cạnh nào về bản sắc của họ.

"Không, furry hay fursona là mặt nạ dành cho tôi."

"Tôi có rất nhiều nhân vật cho bản thân ngoài đời thực như nhạc sĩ, nhân viên ngân hàng, người nói nhiều thứ tiếng, song tính, v.v., nhưng trong cộng đồng người hâm mộ, tôi thực sự có gắng không có nhiều nhân vật. Chỉ là một con báo tuyết bình thường. Mỗi loài đều có một số khuôn mẫu (cho dù chính xác hay không) nên đôi khi những trò đùa về những điều đó sẽ xuất hiện".

"... Đôi với tôi, nó bắt đầu từ bản sắc của tôi, và các nhân chỉ là cách viết tắt để chỉ khía cạnh này hay khía cạnh kia của tôi danh tính. Nếu câu hỏi là về cách thức.

Nhân RL ảnh hưởng đến bản dạng furry của tôi, uh. Thực ra tôi không biết. :) Có lẽ không nhiều: IRL tôi là người lai; nhân cách rồng trực tuyến của tôi rất pan. Tôi da trắng; rồng của tôi có màu xanh xám (mặc dù có thể mã hóa màu trắng theo những cách mà tôi không biết, được chứ). Tôi mặc chứng tự kỷ và (khi những thứ đó được đo lường) thông minh; nhân cách rồng của tôi hòa đồng, thân thiện và hơi ngốc nghếch. Tôi là nam giới nhẹ nhàng; nhân cách rồng của tôi là nam giới nhẹ nhàng."

Những người khác thấy rằng việc để fursona của họ chia sẻ khuynh hướng tình dục của họ có thể tạo điều kiện thuận lợi cho trải nghiệm của họ bằng cách giúp họ dễ dàng tìm thấy người khác hơn,

"Vâng, tôi cũng là người đồng tính và điều đó đã mang lại cho tôi rất nhiều người giống mình".

"Nếu có bất kỳ nhân nào (đồng tính/chuyển giới) thì nhân của tôi chỉ giúp tôi kết nối với những người khác giống tôi trong cộng đồng người hâm mộ. Nó không ảnh hưởng nhiều đến tôi với tư cách là một furry ngoài các fursona và các nhân vật furry khác mà tôi thường tạo ra để chia sẻ những nhân đó."

hoặc làm phức tạp thêm sự tương tác của họ trong cộng đồng rộng lớn hơn.

"Với tính cách rồng, mọi người có xu hướng nghĩ rằng tôi cũng là một người đàn ông đồng tính thống trị, nhưng tôi lại phục tùng hơn nhiều. Điều này có xu hướng khiến mọi người tim đến tôi vì những thứ mà tôi không thể dễ dàng cung cấp."

"Tôi nghĩ mọi người rất nhanh này sinh tình cảm lâng mạn với tính cách của người khác, và là người song tính/vô tính, tôi có thể cảm thấy hơi khó chịu khi phải đối phó với những người không hiểu rằng tôi không muốn bước vào một mối quan hệ nào đó."

"Fusona/nhân vật của tôi là người vô tính giống như tôi. Và vì vậy thật khó để tồn tại trong một không gian fandom nơi có quá nhiều nó bị tình dục hóa."

Một xu hướng khác xuất hiện liên quan đến mối quan hệ giữa fursona và bản dạng tình dục là những người thích tập trung vào bản chất động vật của fursona của họ. Mặc dù khuynh hướng tình dục của họ vẫn còn liên quan, nhưng nó đã bị động vật nuốt chửng.

"Tôi quá bận rộn với việc trở thành một con nai đồng tính để nhận ra. Và khu vườn của bạn rất ngon."

"Sự tử toàn tính đẹp trai đến nực cười".

Như chúng ta đã thấy trong phần này, các phản hồi mở đã tiết lộ một số xu hướng khi nói đến cách khuynh hướng tình dục của một furry giao thoa với fursona của họ. Trong khi hầu hết các furry thẳng không đề cập đến mối liên hệ giữa khuynh hướng tình dục của họ và fursona của họ, thì các furry LGBQA+ thường thấy fursona của họ

như một phần mở rộng của chính họ, một nơi để khám phá những khía cạnh của bản thân trong một không gian an toàn hoặc để chơi với những bản sắc khác với bản sắc của họ, mặc dù một số người sử dụng fursona của họ để tránh hoàn toàn những nhẫn mắc này.

Đối với những người thích thú có fursona giống với khuynh hướng tình dục của họ, điều này có thể làm dịu đi các tương tác với người khác bằng cách giúp họ dễ dàng tìm thấy những người đồng tính khác hoặc (đặc biệt đối với những người vô tính, bán tính hoặc vô tính) họ cũng có thể khiến các tương tác trở nên khó khăn hơn. Những phản hồi này cho thấy nhu cầu nghiên cứu trực tiếp hơn về cách khuynh hướng tình dục của furries thể hiện hoặc tác động đến sự phát triển fursona của họ. Giao thoa giữa khuynh hướng tình dục với các khía cạnh khác của bản dạng Do cách diễn đạt rộng của các câu hỏi mở, nhiều phản hồi đã xem xét cách các khía cạnh khác nhau của bản dạng của một người - không chỉ khuynh hướng tình dục - tác động đến trải nghiệm của họ trong cộng đồng người hâm mộ. Một số người trả lời nhấn mạnh cách các khía cạnh của bản dạng của họ, đặc biệt là các vấn đề như chủng tộc, giới tính và (khuyết tật), giao thoa với khuynh hướng tình dục của họ trong không gian furry, với nhiều người tiết lộ nhận thức về thực tế là một số khía cạnh của bản dạng của họ dễ được chào đón hơn những khía cạnh khác. Một trong những chủ đề thường xuyên xuất hiện là sự tôn vinh thực tế rằng nhiều khía cạnh của bản dạng của người trả lời đã được chào đón và chấp nhận trong cộng đồng furry. Trong khi thảo luận chung về mức độ chấp nhận LGBQA sẽ được đề lại ở phần khác, một số phản hồi có tình tập trung vào cách cộng đồng người hâm mộ furry chào đón toàn bộ bản dạng của người trả lời.

"Tôi cảm thấy mình thuộc về nơi này với tư cách là một người đồng tính có bản dạng giới tính phi nhị phân. Tôi nghĩ ở đây trong thế giới furry, tôi không bị coi là kỳ lạ hay khác biệt chút nào vì điều đó".

"Tôi cảm thấy rất được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ. Tôi chưa bao giờ cảm thấy cần phải che giấu rằng mình là người đồng tính, phi nhị phân, tự kỷ hay bất kỳ khía cạnh nào khác của bản thân".

"Tôi là người phi nhị phân, song tính, therian và là một nghệ sĩ. Tôi cảm thấy fandom furry là nơi duy nhất mà bản sắc của tôi, một cách trọn vẹn, được chấp nhận và tôn vinh."

"Không, tôi chưa từng. Tôi không nghĩ rằng việc là người lai châu Á hay đồng tính là điều tôi cần phải che giấu."

"Tôi nghĩ vì fandom chủ yếu là LGBTQ+, nên việc là người toàn tính giúp được chấp nhận nhiều hơn một chút. Ngoài ra, việc là người thần kinh khác biệt (tôi bị tự kỷ) giống như phần lớn fandom cũng giúp tôi hòa nhập hơn một chút."

Những người trả lời khác báo cáo mức độ chấp nhận khác nhau tùy thuộc vào một khía cạnh cụ thể của bản dạng của họ. Trong khi khuynh hướng tình dục thường được chào đón, các khía cạnh khác của bản dạng của họ không được chấp nhận rộng rãi. Chủng tộc thường được đề cập như một vấn đề.

"Tôi đã giải thích rằng việc trở thành một phụ nữ da đen có thể khá khó khăn trong cộng đồng fan này. Tôi không thực sự quan tâm đến khuynh hướng tình dục của mình trong cộng đồng furry vì phần lớn cộng đồng fan không phải là người dị tính."

"Là một atino, tôi biết rằng có ít không gian hơn để tôi khám phá những trải nghiệm của mình trong fandom bằng ngôn ngữ của riêng tôi. Hầu hết các nội dung dễ dàng có được đều bằng tiếng Anh và có liên quan đến Bắc Mỹ hoặc Châu Âu. Một số nhẫn khác như quốc tịch hoặc khuynh hướng tình dục của tôi cũng ảnh hưởng đến một số nội dung mà tôi muốn xem, điều này khiến tôi tập trung vào một số lĩnh vực nhất định của fandom hơn những lĩnh vực khác."

"Về cơ bản, đúng là tôi cảm thấy được chấp nhận, đặc biệt là bây giờ khi có nhiều nhóm, sự kiện và cơ hội hơn dành cho những người yêu thích thú cưng BIPOC+queer trong không gian fandom. Tuy nhiên, đó vẫn là một cảnh bạc và bạn có thể gặp phải những người không chấp nhận bạn và sẽ cố gắng đuổi bạn ra khỏi fandom. Nhưng phần lớn là tích cực và có nhiều sự ủng hộ hơn và nhiều người sẵn sàng bảo vệ/đứng lên vì BIPOC+queer furries."

"Thực ra, có rất nhiều người đồng tính trong cộng đồng furry... chính trong số mười furry là người đồng tính. Rõ ràng là vậy. Cộng đồng người hâm mộ Furry cực kỳ khoan dung với các nhóm thiểu số. Nhưng vì văn hóa truyền thống của Trung Quốc, nhiều mọi người không thể chấp nhận đồng tính luyến ái. Vì vậy, nhiều người chọn cách che giấu".

"Là một người lai hai dòng máu, đồng tính, chuyển giới và khuyết tật, tôi cảm thấy an toàn và được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ, tuy nhiên tôi hiểu và cảm thấy ổn.

nhận thức được những vấn đề mà cộng đồng gặp phải với một số bản sắc của tôi (đặc biệt là về chủng tộc)."

"Tôi tự nhận mình là người đồng tính luyến ái, mặc dù tôi chủ yếu tự giới thiệu mình là người đồng tính vì mục đích đơn giản. Trên cơ sở đó, tôi cảm thấy không cần phải kìm né hay che giấu tình trạng của mình. Khi nói đến quốc tịch và chủng tộc của mình, tôi có xu hướng che giấu cả hai vì chúng có xu hướng tạo ra sự thương hại hoặc khiến một số người coi thường tôi. Ngoài hai điều đó, tôi thường cảm thấy được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ."

Trở trêu thay, một số người dị tính lại thấy rằng những khía cạnh khác trong bản dạng của họ được tôn trọng rộng rãi hơn khuynh hướng tình dục của họ.

"Tôi là người da đen. Tôi chưa bao giờ bị chỉ trích vì điều đó, tại các hội nghị hay trực tuyến. Tuy nhiên, tôi đã chán ngấy việc bị chế giễu vì là người dị tính rồi."

Những người trả lời khác nhấn mạnh rằng sự giao thoa giữa giới tính và khuynh hướng tình dục thường gây ra vấn đề cho họ.

"Đúng vậy, tôi cảm thấy mình bị đối xử khác biệt và không được hòa nhập vào cộng đồng chung vì tôi là phụ nữ, nhưng được các nghệ sĩ furry khác chấp nhận nhiều hơn. Hầu hết các nghệ sĩ furry đều là phụ nữ. Tôi cũng cảm thấy mình có thể kết nối với những người bạn furry khác thông qua bản dạng song tính/lgbt của mình."

"Tôi cảm thấy nhân hiệu phi nhị phân và đồng tính nữ của mình ảnh hưởng đến điều đó, vì tôi không cảm thấy được tôn trọng vì điều đó. Có rất nhiều sự kỳ thị với phụ nữ trong cộng đồng furries như ở khắp mọi nơi."

"Tôi nghĩ nó ảnh hưởng đến tôi ở một mức độ nào đó. Những người đồng tính nữ thích thú vật không thường được đại diện và ít "hấp dẫn" hơn đối với công chúng đồng tính nam trong cộng đồng người hâm mộ. Tôi may mắn có những người bạn tốt không đối xử với tôi khác biệt vì tôi là người đồng tính và là phụ nữ. Lần duy nhất tôi được nhắc nhở rằng một số người thực sự không thích tôi vì hai điều này là trong các hội nghị về người thích thú vật. May mắn thay, điều đó không xảy ra nhiều như vậy".

"Ồ, đúng là như vậy. Tôi đã được đối xử rất khác trong không gian furry khi tôi chỉ là một chàng trai lưỡng tính. Mọi chuyện đã khác rất nhiều kể từ khi nhận ra mình là người chuyển giới nữ, phi nhị phân, đồng tính nữ toàn diện và vô tính."

Một số furry cảm thấy họ được chào đón khá nồng nhiệt trong cộng đồng, thậm chí còn trở thành một phần của nhóm đồng đảo vì họ vừa là người đồng tính vừa có sự khác biệt về thần kinh.

"Tôi thường cảm thấy được chấp nhận, vì bản dạng queer, bản dạng chuyển giới và khuyết tật liên quan đến sức khỏe tâm thần là một số bản dạng bị thiệt thòi phổ biến hơn trong cộng đồng người hâm mộ (theo kinh nghiệm giai thoại của tôi). Tôi cố gắng không che giấu những phần này của bản thân khi chúng có liên quan."

"Tự kỷ, kỳ quặc, lưỡng tính, đa thê, kinky, nhà văn... Tôi có rất nhiều nhãn mác. Tôi cảm thấy cộng đồng furry chấp nhận tất cả chúng".

"Tôi là LGBT và tôi có một vài khuyết tật. Tôi cảm thấy được chấp nhận và không bao giờ cảm thấy cần phải che giấu những điều này."

". Tôi không giấu việc mình là người chuyển giới, đồng tính và khuyết tật khi tham gia cộng đồng người hâm mộ furry."

Tuy nhiên, đây không phải là trải nghiệm phổ biến. Những người thích thú khác cho biết khuyết tật không phải lúc nào cũng được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ như khuynh hướng tình dục hoặc giới tính của họ.

"Tôi tự nhận mình là một người khuyết tật, chuyển giới, người thích thú với những thứ liên quan đến abdl và stoner. Vì vậy, trải nghiệm của tôi hơi khác so với những người khác, với tư cách là một người đồng tính, tôi được yêu thương hay từ chối, như một người nghiên thuốc lá và hút thuốc trở lại Tôi được yêu thương hoặc bị từ chối và là một người khuyết tật, tôi thấy mình không thể thực sự kết nối với những người khỏe mạnh trong những không gian thường dành cho họ.

Trong cộng đồng người hâm mộ furry, hầu hết mọi người đều rất chào đón nhưng luôn có sự xấu hổ về con người tôi và những gì tôi thích kìm hãm tôi và đối với nhiều người trong chúng tôi cũng vậy."

"Tôi xác định mình là người đồng tính nữ, chuyển giới và khuyết tật. Trong ba nhóm, nhóm thứ ba ảnh hưởng đến tương tác của tôi nhiều nhất. Chúng tôi nhận được ít sự chú ý, và một lượng lớn sự chú ý không tích cực. Tôi cảm thấy điều đó khiến tôi và những người khác giống tôi có nhiều khả năng bị bỏ qua hoặc bị đẩy ra ngoài了解更多."

"Giới tính và tình dục Tôi cảm thấy an toàn như tôi thực sự mong đợi. Sử dụng tốt các công cụ chặn giúp ích. Tôi hiếm khi tiếp cận bất kỳ ai vì chứng tự kỷ của mình. Tôi.

đừng che giấu chứng tự kỷ của tôi, nhưng nỗi lo lắng về sự giao tiếp sai lệch khiến tôi hiếm khi nói. Tôi không che giấu tình trạng thiểu số của mình, tôi chỉ ẩn mình thôi."

Các khía cạnh khác của bản sắc giao thoa với khuynh hướng tình dục bao gồm hình ảnh cơ thể và ngoại hình, tuổi tác, hoặc vai trò xã hội không điển hình.

"Tôi cảm thấy được chấp nhận khi nói đến khuynh hướng tình dục và chủng tộc của mình, nhưng không phải khi nói đến cơ thể và ngoại hình của tôi. Tôi cảm thấy mình cần phải che giấu điều sau khỏi những người tôi tương tác."

"Về mặt fandom, việc là một người lớn tuổi hơn đôi khi bị coi thường nhưng tôi chưa bao giờ che giấu điều này khi trực tuyến. Tôi đã dành quá nhiều thời gian trong tủ quần áo khi còn trẻ để làm điều đó một lần nữa. Tôi là chính tôi."

"Đúng vậy. Người ta nói với tôi rằng tôi không đủ đồng tính, quá già và quá bảo thủ để tham gia vào fandom".

"Cha mẹ. Đồng tính luyến ái vô tính tích cực. Cả hai đều thông báo cho tương tác của tôi với những người khác trong fandom."

Các thành viên của cộng đồng furry tự nhận mình không phải là con người (therian, otherkin, alterhuman) báo cáo rằng Sự giao thoa giữa bản sắc này với tính cách kỳ quặc của họ dẫn đến mối quan hệ không gắn kết với cộng đồng người lông lá.

"Phụ thuộc vào hình thức thiểu số hóa. Tôi rất công khai là người chuyển giới và vô tính, nhưng. Ít công khai hơn về số nhiều, người khác giới, và một vài phần khác của bản thân tôi khiến tôi sợ bị phán xét."

"Tôi khá vui khi thấy nhiều khuynh hướng tình dục khác nhau được chấp nhận trong furry, nhưng tôi chắc chắn cảm thấy miễn cưỡng khi chia sẻ rằng tôi là therian. Tôi nghĩ rằng người ta thường coi đó là "furry, nhưng đi quá xa", khi mà không phải vậy thực ra là vậy. Thực sự thì, tôi là người therian trước và chỉ là furry như một cơ chế đối phó, bắt kể những lợi ích tôi đã trải qua kể từ khi gia nhập fandom."

"Tôi coi bản chất thú vật của mình có sự giao thoa lớn với tính cách con người khác và tính kỳ quặc. Tôi cũng coi lập trường theo chủ nghĩa vô chính phủ của mình chịu ảnh hưởng từ bản dạng con người khác/thú vật của tôi và ngược lại, và có một khoảng cách mà tôi hy vọng có thể thu hẹp giữa hai nhóm nói chung."

"Tôi thấy rằng bản dạng queer của tôi là bản dạng nổi bật nhất ảnh hưởng đến trải nghiệm furry của tôi, theo sau là bản dạng otherkin của tôi. Những thứ đó tô màu cho mọi khía cạnh trong cuộc sống của tôi; Tôi không *dừng* là không phải con người hoặc là người đồng tính, và văn hóa furry là cách hoàn hảo để thể hiện những cảm xúc khác biệt hoặc bị coi là khác biệt, theo cách vẫn mang tính bao hàm tổng thể."

Những người furry thẳng ít có khả năng đ𝐞 cập đến khuynh hướng tình dục của họ như là tác động đến tương tác của họ với cộng đồng furry hơn so với những người furry LGBQA+. Những người đã nhận ra rằng, trong khi khuynh hướng tình dục của họ khiến họ trở thành thiểu số trong cộng đồng người hâm mộ, họ vẫn hoạt động từ một vị trí đặc quyền do bản chất dị tính của xã hội nói chung. Điều này đặc biệt đúng với những người furry cũng là người da trắng và dị tính.

"Không phải là tôi đ𝐞 ý, mặc dù vì tôi là phụ nữ da trắng dị tính và cũng lớn tuổi hơn (và do đó khá tự tin), nên tôi đang chơi ở chế độ dễ ở đây."

"Đúng vậy, là người dị tính & dị tính có nghĩa là tôi thực sự là thiểu số lần này, và việc hiểu được những trải nghiệm của những người không phải là thiểu số luôn là một trải nghiệm học hỏi đối với tôi. Có rất nhiều nhãn hiệu khác có thể được gán cho tôi để phân biệt tôi với phần lớn những người thích lông, nhưng tôi sẽ không đ𝐞 cập đến tất cả chúng."

"Trong cộng đồng người hâm mộ, nhóm thiểu số duy nhất mà tôi có vẻ là một phần của "người dị tính". Không có nhóm nhân khẩu học nào mà tôi là thành viên có tư cách để phản nàn về sự thiệt thòi."

Một số furry LGBQA cũng nhận ra rằng việc không phải là người đồng tính cũng mang lại cho họ một số đặc quyền trong cộng đồng rộng lớn hơn, trong khi những người khác nhận ra rằng việc trở thành đa số trong cộng đồng furry mang lại cho họ đặc quyền trong không gian furry. Thỉnh thoảng, nhận thức về tình trạng đa số này mang lại cho họ cảm giác có trách nhiệm nâng cao nhận thức về nhu cầu của những furry bị thiệt thòi.

"Tôi nghĩ rằng, việc là người da trắng, có sự ổn định về tài chính và không phải là người đồng tính đã bảo vệ tôi khỏi mọi sự kỳ thị, vì vậy tôi không chắc mình có bao giờ rời vào hoàn cảnh đó ngay cả khi là người lông lá hay không."

Fandom không chấp nhận. Tuy nhiên, tôi không nghĩ gì rằng đó là một khía cạnh chấp nhận, và không có phẩm chất nào của tôi từng hoặc sẽ nổi bật hoặc thu hút sự chú ý tiêu cực."

"Tôi chỉ bị thiệt thòi vì tôi là người đồng tính, và điều đó chẳng là gì so với những thử thách và đau khổ của những người thiểu số khác hoặc những người bị thiệt thòi khác. Đặc biệt là ở nơi chấp nhận người đồng tính như fandom lông thú, tôi không gặp vấn đề gì cả."

"Một phần nào đó. Là người phi nhị nguyên và đồng tính thật thoái mái khi tôi nhìn thấy nhiều người LGBTQ khác. Là một người đàn ông da trắng khiến tôi có gắng đánh giá đặc quyền của mình và hiểu cuộc sống của tôi khác biệt như thế nào – và thường dễ dàng hơn – so với những người khác."

"Tôi là một người đàn ông da trắng, trung niên, dị tính. Không có đặc điểm nào trong số này khiến tôi bị thiệt thòi về mặt xã hội, kinh tế hoặc văn hóa ở Úc. Tôi cũng là người song tính/toàn tính và tự nhận mình là người đồng tính. Đây hoàn toàn không phải là vấn đề trong cộng đồng người hâm mộ".

"Là người da trắng và nam giới – mặc dù là người đồng tính và không hẳn là người dị tính – tôi vẫn cảm thấy mình nằm trong số đông tương đối của hầu hết mọi người. Trong bối cảnh thuận túy là fandom, tôi hoàn toàn cảm thấy mình nằm trong số đông vì fandom chủ yếu là người da trắng, nam giới và LGBTQ. Tôi không cảm thấy cần phải che giấu danh tính của mình trong fandom."

"Tôi là người da trắng và kỳ quặc -- cả hai đều là nhóm chiếm đa số trong fandom. Tuy nhiên, tôi thường đứng về phía những người furry không phải da trắng khi nói đến các vấn đề của fandom và đã làm như vậy ngay từ đầu nhờ những tiếng nói trên twitter như sean chiplock (tôi không nghĩ mình sẽ biết đến HMHF nếu không có anh ấy), vì vậy tôi thấy khó có thể hòa hợp với bất kỳ ai trong khán gian furry "bình thường" nơi mà mọi người luôn thoát ly khỏi thực tại, và năng lượng đó hiện diện nhiều hơn trong các nhóm và cuộc trò chuyện địa phương nơi tôi đến. Nhưng tôi có đặc quyền kép, vì vậy không --
Tôi chưa bao giờ có trải nghiệm bị "kiểm tra" như BIPOC và những người chuyển giới thích thú vật đôi khi đã từng trải qua".

Các phản hồi trong phần này cho thấy rằng trải nghiệm về khuynh hướng tình dục trong cộng đồng người hâm mộ furry thường bị ảnh hưởng bởi các khía cạnh khác của bản dạng. Trong khi sự đa dạng về tình dục được chấp nhận (phần lớn), các bản dạng khác như.

vì chủng tộc, giới tính hoặc (khuyết tật) ảnh hưởng đến mức độ mà những người mê thú lông kỳ quặc cảm thấy an toàn và được chào đón trong không gian dành cho người mê thú lông, đặc biệt là đối với những người mê thú lông kỳ quặc cũng tự nhận mình không phải là người. Cuối cùng, nhiều người mê thú lông coi mình là một phần của số đông, cho dù họ là một phần của phần đông văn hóa rộng lớn hơn hay một phần của số đông cụ thể trong cộng đồng người hâm mộ. Sự thân thiện của một cộng đồng người hâm mộ đa dạng về giới tính Hầu hết các câu trả lời cho các câu hỏi mở đều nhấn mạnh đến cảm giác cởi mở và chấp nhận tràn ngập đối với sự đa dạng về giới tính trong cộng đồng người mê thú lông. Nhiều người trả lời cho biết họ cảm thấy được cộng đồng chấp nhận và chào đón. Theo lời của một người trả lời, họ được tạo cảm giác,

"Hoàn toàn chấp nhận, không hề xấu hổ khi được ôm áp, yêu thương vô điều kiện. Giống như cách các giáo phái thực hiện "ném bom tình yêu", nhưng không có ý định xấu xa,"

trong khi một người khác lại khẳng định rằng cộng đồng này là như vậy.

"THẬT SỰ THẬT SỰ chấp nhận."

Hầu hết đều báo cáo rằng họ cảm thấy được chào đón và được cộng đồng bao gồm khi nói đến khuynh hướng tình dục của họ. Tuy nhiên, những người có khuynh hướng tình dục cụ thể đôi khi thấy rằng họ cảm thấy bị thiệt thòi hoặc bị loại trừ do khuynh hướng tình dục của họ. Phần này sẽ tập trung vào tính hai mặt của những trải nghiệm khác nhau này trong cộng đồng người hâm mộ, cũng như ai có nhiều khả năng có trải nghiệm nào nhất

kinh nghiệm. Những người tự nhận mình là người đồng tính có nhiều khả năng mô tả cộng đồng người hâm mộ furry là thân thiện và chấp nhận sự đa dạng về xu hướng tình dục.

"Tôi cảm thấy fandom là nơi cực kỳ chấp nhận những người đàn ông đồng tính, trong số những người khác."

"Điều duy nhất có thể bị gạt ra ngoài là việc tôi là người đồng tính, nhưng nhìn chung, cộng đồng người hâm mộ rất cởi mở và chấp nhận nên tôi chưa bao giờ gặp bất kỳ vấn đề gì".

"Không hẳn vậy, vì tôi chủ yếu bị hạn chế về mặt khuynh hướng tình dục, và cộng đồng người hâm mộ furry lại chấp nhận điều đó một cách rộng rãi."

"Là một người đồng tính nam, tôi cảm thấy được cộng đồng người hâm mộ chào đón nồng nhiệt vào năm 2003."

"Không, furry rất thân thiện với LGBT và đó là một trong những lợi thế lớn của nó so với các không gian fandom khác."

"Đồng tính luyến ái thường được nhìn nhận tích cực trong cộng đồng người hâm mộ."

Một số người trả lời cảm thấy rằng sự thân thiện này phải trả giá bằng việc không thể thảo luận đầy đủ về những trải nghiệm trong không gian fandom. Những người khác thấy rằng sự sẵn lòng của (một số) cộng đồng furry trong việc kiểm duyệt chứng sợ đồng tính, chứng sợ chuyển giới, chứng ghét phụ nữ và phân biệt chủng tộc khiến họ cảm thấy như thể sự chấp nhận là hơi hợp và nồng cạn.

"Xét đến mật độ người LGBT+ cao trong cộng đồng này, tôi cảm thấy khá được chào đón với tư cách là một người đồng tính. Vẫn có một số mức độ công khai "đừng nói về bản dạng, nó chói tai và khó chịu" ở đây hạn chế sự sẵn lòng của tôi khi công khai bày tỏ ý kiến về một số điều nhất định, nhưng nhìn chung, tôi không cảm thấy khó chịu khi cởi mở về điều đó."

"Tôi cho rằng, ở cấp độ rộng hơn, furry chấp nhận những người đồng tính, nhưng ở cấp độ cộng đồng, furry rất nhanh chóng chỉ trích những người đồng tính vì "khuyết điểm" của họ. Tuy nhiên, tôi không bao giờ che giấu con người thật của mình vì tôi muốn được nhìn nhận theo con người thật của mình."

"Tôi thường cảm thấy được chấp nhận, nhưng thường là theo cách hơi hợp (giới tính và khuynh hướng tình dục được công nhận nhưng không có không gian được bảo vệ khỏi những kẻ đe dọa những người như tôi). Mặc dù vậy, tôi chưa bao giờ che giấu trạng thái trực tuyến của mình trong "Người hâm mộ."

"Ngoài nhóm thiểu số Quốc xã ôn ào, tôi cảm thấy thoải mái khi là chính mình trong không gian fandom".

Đối với những người đồng tính nữ, những người chiếm đa số về khuynh hướng tình dục ("đồng tính"), nhưng lại là thiểu số về giới tính, nhiều người cho biết họ cảm thấy (phần lớn) được chấp nhận trong khi cũng cảm thấy phần nào bị xóa bỏ bởi sự tập trung của cộng đồng vào những người đàn ông đồng tính. Những người khác bày tỏ nỗi sợ rằng việc công khai xác định mình là đồng tính nữ sẽ dẫn đến tình trạng tình dục hóa không mong muốn.

"Tôi không tự nhận mình là người thiểu số hay bị thiệt thòi, không. Điều nhiều nhất tôi có thể nghĩ đến là người đồng tính nữ, nhưng cộng đồng người hâm mộ rất tích cực với LGBTQ+."

"Tôi cảm thấy như cộng đồng người hâm mộ chấp nhận danh tính đồng tính nữ của tôi và tôi không cảm thấy cần phải che giấu điều đó, mặc dù tôi cũng cảm thấy rằng nên có nhiều sự kiện cộng đồng hơn để thể hiện sự ủng hộ và quảng bá công việc của những người sáng tạo WLW."

"Tôi cảm thấy mình cần phải che giấu vì tôi cảm thấy như thế nếu tôi tiết lộ rằng mình là người đồng tính nữ, mọi người sẽ coi đó là lý do để làm tôi trở nên gợi cảm hơn".

Đối với những người tham gia tự nhận mình là người khác ngoài đồng tính nam hoặc đồng tính nữ, các phản hồi cho thấy sự căng thẳng giữa cảm giác được chấp nhận và cảm giác bị gạt ra ngoài lề. Những người trả lời tự nhận mình là người song tính thường báo cáo rằng họ cảm thấy được chào đón, một mặt,

"Tôi chỉ là một thiểu số về khuynh hướng tình dục. (Tôi không phải là người dị tính, tôi không biết nhiều hơn nữa) điều đó chưa bao giờ là vấn đề đối với tôi trong hay ngoài fandom. Theo những gì tôi có thể thấy, fandom thực sự rất cởi mở và chấp nhận".

"Nếu việc là người lưỡng tính và là phụ nữ được coi là bị thiệt thòi, tôi thực sự cảm thấy rất được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ và chia sẻ những thông tin này một cách tự do."

"Rất được chấp nhận. Thật dễ dàng để công khai mình là người song tính và chuyển giới trong không gian dành cho người lông lá và tôi chưa bao giờ cần phải che giấu".

"Tôi cảm thấy được chấp nhận. Cộng đồng furry rất thân thiện với LGBTQ+, vì vậy tôi không cảm thấy cần phải che giấu điều đó."

"Tôi nghĩ phần "ngoài giới hạn" nhất của tôi là trở thành người song tính.. vì vậy tôi nghĩ tôi không cảm thấy mình bị thiệt thòi chút nào. Đối với tôi, mọi thứ đều ổn."

"Điều duy nhất thay đổi liên quan đến bản dạng của tôi là số lượng huy hiệu lông thú lưỡng tính mà tôi đã sưu tầm. Cộng đồng người hâm mộ lông thú có vẻ rất thân thiện với LGBTQ+ nên tôi cảm thấy khá được chào đón."

trong khi mặt khác, họ cảm thấy bị gạt ra ngoài lề (ví dụ, bị yêu cầu chọn phe) hoặc bị xóa bỏ (ví dụ, bị cho là người đồng tính).

"Là một người đàn ông lưỡng tính, tôi bị thu hút bởi phụ nữ nhiều hơn là nam giới. Điều này khiến mọi người ngạc nhiên vì họ thường cho rằng bạn là người đồng tính."

"Bản dạng của tôi là một người đàn ông lưỡng tính trong cộng đồng người hâm mộ đã ảnh hưởng tiêu cực đến tôi. Đôi khi tôi bị coi là một người kém cỏi hơn vì tôi được kỳ vọng sẽ đứng về một phía khi nói đến khuynh hướng tình dục. Những người đồng tính coi tôi là một người đàn ông thẳng thắn, trong khi những người thẳng thắn coi tôi là một người đàn ông đồng tính kín đáo, và tôi không nhận được bất kỳ sự chấp nhận nào cho điều đó."

"Đôi khi, việc là người song tính vẫn khiến một số người không tin vào câu nói thường "bạn phải chọn một".

Hầu hết thời gian, lông thú thực sự bao gồm và chào đón mọi trải nghiệm".

Phản ứng của những người thích thú toàn tính phản ánh sự căng thẳng tương tự như những người thích thú lưỡng tính, một mặt cảm thấy được chào đón,

"Tôi là người toàn tính luyến ái và kỳ dị giới tính, điều này được chấp nhận khá tốt trong nhóm nhỏ văn hóa furry mà tôi chọn để tương tác. Tôi cảm thấy được chấp nhận và không cần phải che giấu khuynh hướng tình dục hoặc giới tính của mình.

Tuy nhiên, cần lưu ý rằng tôi không tương tác với phần lớn cộng đồng người lông lá, nên trải nghiệm của tôi có thể không điển hình."

"Tôi không tự nhận mình là người thiểu số hay người bị thiệt thòi, nhưng nếu tôi phù hợp với mô tả đó, tôi cảm thấy được chấp nhận. Tuy nhiên, hầu hết mọi người không thực sự nghĩ rằng tôi là người chuyển giới hay toàn tính."

"Là một người toàn tính, tôi cảm nhận được phần lớn phản hồi tích cực."

và mặt khác bị xóa bỏ hoặc bị gạt ra ngoài lề.

"Chắc chắn là có thể. Tôi thường giữ bí mật về bản dạng giới tính và khuynh hướng tình dục của mình. Nếu tôi nói với mọi người, ngay cả trong một số không gian LGBTQ rằng tôi là người toàn tính, họ sẽ bảo tôi chọn một bên."

"Vâng. Đặc biệt là vì tôi là nam và toàn tính, tôi thường bị cho là đồng tính. Tuy nhiên, mặc dù vậy, tôi có xu hướng thiên về cis-thẳng hơn.

bất cứ điều gì khác và đôi khi tôi thấy khó chịu khi phải giải thích, và cảm thấy mình bị coi thường nếu lên tiếng về điều đó".

Những người thích thú vật vẫn đang thắc mắc và khám phá khuynh hướng tình dục của mình cho biết đây thường là nơi rất chào đón và khuyến khích để làm như vậy. Một số người tự nhận mình là "một thứ gì đó khác" cũng bày tỏ như vậy.

"LGBT, tôi cảm thấy furry là một không gian hòa nhập, nơi tôi có thể là chính mình mà không bị phán xét".

"Tôi là người đồng tính theo khuynh hướng tình dục, nhưng tôi không thể mong đợi một không gian nào tốt hơn cộng đồng người hâm mộ furry. Tôi cảm thấy hoàn toàn được chấp nhận".

"Fandom thực sự là không gian an toàn cho cộng đồng lgbtq."

Những người thích thú vô tính thể hiện mối quan hệ phức tạp hơn với cộng đồng furry so với nhiều người khác có khuynh hướng không dị tính. Nhiều người thích thú vô tính thấy cộng đồng này vô cùng chào đón và bao gồm sự đa dạng về tình dục.

"Là một người chơi giỏi, tôi cảm thấy rất được chào đón trong cộng đồng Furry, ở đây mọi người đều gặp gỡ nhau và tôi cảm thấy rất vui về điều đó."

"Việc vô tính khiến furry trở thành một cộng đồng đặc biệt chào đón. Nó 'tích cực về tình dục', ở chỗ những người giống như tình dục được khuyến khích có nó. Nhưng nhiều hơn so với văn hóa chính thống của Mỹ, sự mở rộng về mặt cảm xúc và sự thân mật tồn tại trong bối cảnh bên ngoài mối quan hệ tình dục."

"Đúng vậy, tôi công khai là người lưỡng tính/ái nam trong fandom. Họ ủng hộ khuynh hướng tình dục và bệnh tâm thần nên tôi cảm thấy an toàn. Tôi không cần phải che giấu bất cứ điều gì cụ thể với fandom".

Đối với những người khác, bản chất công khai về tình dục hoặc tích cực về tình dục của fandom, bao gồm một phần đáng kể phương tiện truyền thông có bản chất khiêu dâm hoặc khiêu dâm, dẫn đến cảm giác xa lánh cộng đồng. Đối với những người không quan tâm đến khía cạnh tình dục của fandom, điều này có thể dẫn đến cảm giác bị cô lập, bị bỏ qua hoặc bị loại trừ.

"Đúng vậy, là một người vô tính, tôi thường cảm thấy bị bỏ rơi và phớt lờ, bởi vì phần lớn người hâm mộ chỉ quan tâm đến tình dục".

"Là một người vô tính, tôi thường cảm thấy cực kỳ xa lánh và bị bỏ rơi khỏi cộng đồng người lông lá nói chung vì mọi khía cạnh của cộng đồng này đều trở nên quá khích về mặt tình dục".

"Sự vô tính của tôi chắc chắn ảnh hưởng đến trải nghiệm của tôi với furry. Nhiều furry quen với việc tương tác với nhau theo cách tán tỉnh hoặc tình dục và/hoặc tham gia vào PDA lông mạn như âu yếm hoàn toàn, và điều đó có thể khiến tôi thực sự không thoải mái khi ở gần những thứ như vậy. Việc tránh trực tuyến dễ dàng hơn, đó có thể là một phần lý do tại sao tôi luôn thích cộng đồng furry trực tuyến hơn cộng đồng ngoại tuyến."

"Sự vô tính của tôi khiến mọi người tránh xa tôi vì không có kỳ vọng nào về tình dục."

"Việc vô tính làm dây lên sự nghi ngờ về độ tin cậy đáng thất vọng. Nó thường ảnh hưởng tiêu cực đến trải nghiệm của tôi khi nói chuyện với các thành viên fandom khác vì họ thường mong đợi một "người bạn furry" có quan điểm tích cực về tình dục, điều này dẫn đến sự thất vọng khi điều đó không đúng."

"Là một phụ nữ cis vô tính, tôi cảm thấy được chấp nhận rộng rãi trong không gian mà tôi đang ở. Thật nản lòng khi mọi người không muốn tương tác với tôi vì tôi là người vô tính và/hoặc là phụ nữ, nhưng tôi cũng nhận ra rằng nhiều người trong số những người làm như vậy đang tìm kiếm trải nghiệm tình dục với đàn ông và đó không phải là không gian mà tôi thuộc về hoặc muốn sinh sống."

"Là người vô tính, tôi thấy rằng có rất nhiều thông tin sai lệch và giả định về người vô tính trên mạng và ngoài đời thực. Tôi cảm thấy như thế nếu tôi tham gia nhiều hơn vào các không gian fandom, tôi sẽ cảm giác về cách tôi nói rằng tôi là người vô tính vì số lượng bình luận khó chịu mà tôi có thể nhận được về người vô tính và thậm chí có thể là những câu hỏi/bình luận thô lỗ và xâm phạm. Tôi cảm thấy tương tự về việc không phải nhị phân nhưng tôi cảm thấy rằng người không phải nhị phân thường được hiểu nhiều hơn người vô tính, nhưng tôi vẫn cảm thấy rằng những bình luận tương tự có thể đến với tôi vì điều đó."

Những người thích phiêu lưu vô tính cũng bày tỏ sự khó chịu tương tự khi nhẫn mạnh vào các mối quan hệ trong cộng đồng.

"Tôi không cảm thấy cần phải che giấu danh tính của mình nhưng tôi cũng không cảm thấy mình phù hợp vì fandom đã quá bão hòa với lông mạn và tôi không có cảm giác lông mạn".

Một người tham gia, người được xác định là người lưỡng tính vô tính ("gần như vô tính") đã bày tỏ mong muốn rằng,

"những người thích thú vật không hề hành động kỳ lạ đến mức tôi không muốn có mối quan hệ nào, dù là quan hệ tình dục hay bất kỳ mối quan hệ nào khác."

Một số người thích lông vô tính đặc biệt báo cáo những trải nghiệm bị phân biệt đối xử và loại trừ, dẫn đến một số che giấu sự vô tính của mình trong những không gian nhiều lông vì sợ bị định kiến.

"Fandom có thể quá đông người đồng tính nam và tôi đã từng bị bắt nạt và xa lánh vì không phải là người đồng tính."

"Tôi thường bị loại khỏi các không gian dành cho người lông lá, đặc biệt là vì giai đoạn đầu tham gia fandom của tôi mọi người nghĩ rằng tôi sẽ ghê tởm tình dục hoặc cảm thấy không thoải mái vì tôi cực kỳ vô tính".

"Là một người vô tính, tôi cảm thấy mình phải che giấu rất nhiều về khía cạnh này trong bản dạng của mình."

"Là người vô tính trong fandom có thể khá thú vị. Những người gặp tôi lúc đầu là người vô tính và sau đó là người lông lá nghĩ rằng đó là một nghịch lý -- "làm sao một người vô tính có thể ở trong một fandom đậm đẵng như vậy"? Trong chính fandom, tôi không đề cập quá nhiều đến việc mình vô tính. Có một số người coi việc mình vô tính là sự đạo đức giả hoặc chống lại tình dục. Tôi không muốn mọi người nghĩ rằng tôi đang cố gắng phủ nhận tác phẩm nghệ thuật NSFW 12 của họ."

Một số người vô tính thích tham gia vào trò chơi nhập vai tình dục, nhưng cho biết họ bị xóa bỏ danh tính do trò chơi này.

12 Từ viết tắt có nghĩa là "không an toàn khi làm việc", thường được dùng để mô tả nội dung.

có tính chất rõ ràng về tình dục,通俗 hoặc đồ họa.

"Tôi là Panromantic Asexual. Tôi thấy điều này thật kỳ cục khi nhập vai, vì fursona của tôi cũng là Asexual. Có nhiều người không tôn trọng điều này và coi đó là sự giả tạo của người đồng tính hoặc song tính, ít quan tâm đến việc kiểm soát tình huống và điều khiển chúng theo hướng họ lựa chọn. Tôi đã bị gọi là kẻ giả tạo, kẻ nói dối, bối rối, ảo tưởng, v.v. Điều này thực sự khiến mọi thứ trở nên khó khăn đối với tôi và khiến tôi hiểu được tầm quan trọng của việc chặn và lờ đi những cảm nhận không muốn chấp nhận con người thật của tôi. Thật không may, giống như bất kỳ cộng đồng hay nhóm người hâm mộ nào, luôn có những kẻ khốn nạn và ngốc nghếch cố chấp và nghĩ rằng thế giới xoay quanh chúng."

Những người thích thú vật tự nhận mình là người bán tính dục (hoặc thuộc phò bán tính dục) đã phản ứng với nhiều trải nghiệm giống như những người thích thú vật vô tính, cả tích cực lẫn tiêu cực.

". cộng đồng furry chào đón mọi thành phần và phần lớn trong số họ là LGBT+".

". Là một người bán tính dục, tôi cũng không thích tiếp xúc thân thể với người lạ, điều này có thể khiến những người hướng ngoại thất vọng."

"Mặc dù tôi là người bán tính, thiên về phía vô tính rất nhiều, tôi vẫn liên kết với những khu vực trong fandom là nsfw, ít nhất là trong các hình thức trò chuyện. Tôi coi trọng các phòng chat furry như một cách thoải mái để tạo điều kiện cho tương tác xã hội trong thời gian rảnh rỗi của mình, và tôi thường thích ở trong những không gian không có trè vè thành niêm, nhưng tôi lạc đà rồi. Vô tính của tôi chắc chắn ảnh hưởng đến trải nghiệm của tôi trong fandom, ở chỗ mặc dù tôi rất tích cực về tình dục, nhưng việc nhìn thấy một số người cực kỳ đậm đẵng và ham muốn chắc chắn khiến tôi cảm thấy không thoải mái."

"Cụ thể là trong không gian dành cho người lông lá? Thường là. công khai là người lưỡng tính-bán lưỡng tính, vì hầu hết mọi người không hiểu điều đó hoặc gọi đó là một dạng ám ảnh."

"Không. Tôi không cảm thấy thực sự được chấp nhận. Tôi có xu hướng che giấu điều đó vì tôi đã có người tránh nói chuyện với tôi vì điều đó, hoặc họ muốn đối xử không đúng mực với tôi."

"Tôi là người bán tính luyện ái về mặt hấp dẫn tình dục thực sự và tương tác với mọi người, nhưng về mặt những gì tôi thấy hấp dẫn trong nghệ thuật furry, tôi là người đồng tính. Đồng tính luyện ái không thực sự là vấn đề trong furry. Người bán tính luyện ái thường bị hiểu lầm và cho rằng đó là một sự lựa chọn. Họ dường như nhầm lẫn giữa hấp dẫn tình dục với tình dục và nói rằng họ là người bán tính luyện ái vì họ chọn cách chờ đợi để quan hệ tình dục cho đến khi họ hiểu rõ hơn về ai đó."

Có lẽ khuynh hướng tình dục có mối quan hệ phức tạp nhất giữa khuynh hướng tình dục và cộng đồng furry là dị tính. Đã quen với việc chiếm đa số trong xã hội nói chung, những người furry dị tính bày tỏ cảm giác khó chịu khi trở thành thiểu số trong cộng đồng furry

cộng đồng. Họ đã báo cáo một loạt các phản hồi khi nói đến việc họ có cảm thấy được chấp nhận trong không gian dành cho người lông lá hay không. Một số người cảm thấy áp lực khi phải xác định mình là người đồng tính hay song tính, hoặc trải qua gánh nặng của những kỳ vọng chuẩn mực về người đồng tính.

"Đôi khi thật bức bối khi là người dị tính trong một không gian mà mọi người dường như đều là người đồng tính, song tính, v.v. Có thể cảm thấy như mình là người duy nhất tinh túc tại một bữa tiệc. Tôi chắc rằng những người đồng tính có lẽ thường cảm thấy như vậy."

"Tôi không xác định mình là người thiểu số. Điều đó nói lên rằng, việc là người dị tính trong cộng đồng LGBT chủ yếu có nghĩa là mọi người thường cho rằng tôi có khuynh hướng tình dục khác với thực tế của tôi."

"Đôi khi, tôi cảm thấy một số thành viên được xác định là người đồng tính thúc đẩy tôi từ bỏ danh tính dị tính của mình. Nhưng ngoài điều đó ra, điều này khá bất thường với tôi, tôi chưa bao giờ nhận được bất kỳ phản hồi cụ thể nào về danh tính của mình trong các tương tác với người lông lá so với các tương tác không liên quan đến người lông lá."

"Tôi đã phải che giấu sự thật rằng tôi là người dị tính trong rất nhiều vòng tròn xã hội trong cộng đồng người hâm mộ furry vì mọi người đôi khi với bạn như thế bạn là người kỳ thị người đồng tính trừ khi bạn thực sự là người đồng tính. Có những buổi gặp gỡ fur mà tôi không thể đến vì tôi được bảo rằng tôi chỉ nên chấp nhận việc chạm vào người không phù hợp như một lời khen vì nó. Được thôi khi mọi người cho rằng tôi là người đồng tính vì tôi đang ở một buổi gặp gỡ. Những người nghĩ như vậy là những kẻ ngốc mà dù sao thì tôi cũng không muốn giao lưu với họ nên tôi không bận tâm, nhưng tôi sợ rằng mình sẽ không còn vòng tròn xã hội nào cả nếu tôi để điều đó làm phiền mình."

Những người bán tính và bán tính luyến ái dị tính luyến ái cũng báo cáo sự thất vọng về việc "sự thẳng thắn" của họ không được công nhận trong cộng đồng furry. Một người bán tính luyến ái dị tính luyến ái quan sát thấy rằng,

". nhiều người thấy khó tin rằng tôi là người dị tính, vì tôi ăn nói nhẹ nhàng và không phải là kiểu người có tính cách hung hăng."

trong khi một người lông lá dị tính vô tính thừa nhận rằng,

"Tôi không nói với mọi người rằng tôi là người dị tính để tránh bị bắt nạt."

Một số furry dị tính đã trải qua những hậu quả tiêu cực khác liên quan đến việc là thiểu số. Điều này bao gồm việc tư cách thành viên của họ trong cộng đồng bị vô hiệu hóa hoặc bị yêu cầu hẹn hò với những furry dị tính khác chỉ vì số lượng furry giống họ quá ít.

"Mọi người thường nói rằng "những người furry thẳng rất hiếu" hoặc đôi khi là "nếu bạn thẳng thì bạn không phải là furry thực sự", nhưng điều đó không thực sự làm tôi bận tâm. Đôi khi tôi cảm thấy rằng vì những người furry thẳng chiếm một phần nhỏ hơn trong cộng đồng người hâm mộ nên có một kỳ vọng rằng bạn nên hẹn hò với một người khác thẳng lông, nhưng tôi không hứng thú với việc đó vì đã có một mối quan hệ ràng buộc. Có vẻ như hầu hết mọi người không quan tâm đến khuynh hướng tình dục của bạn, nhưng tôi hiếu khi đề cập đến điều đó!"

Trở thành người dị tính trong một cộng đồng chủ yếu là người đồng tính có thể khiến một số người cảm thấy kỳ lạ và xa lánh những người khác, những người cảm thấy cô đơn vì cảm thấy khó khăn khi xây dựng mối quan hệ với những người yêu thích thú vật khác.

"Nhưng tôi thấy khó để xây dựng mối quan hệ, cả thuần khiết lẫn lông mạn. Nếu nói đến mối quan hệ lông mạn, vẫn đề là không có nhiều phụ nữ thẳng thắn mà tôi chia sẻ sở thích trong cộng đồng người hâm mộ. Cộng đồng người hâm mộ furry rất kỳ quặc, mà tôi không có vấn đề gì với điều đó".

"Trong cộng đồng người hâm mộ furry Trung Quốc, những người dị tính có thể thấy khó hòa nhập vào bầu không khí ở một số nơi cách đây vài năm. Tôi không cần phải che giấu điều đó, nhưng vẫn có chút cô đơn. Mọi thứ hiện nay đã tốt hơn rồi."

"Thật *khó* khi là một người phụ nữ dị tính trong cộng đồng fan, tôi nói cho bạn biết điều đó."

"Là một người phụ nữ thiểu số, tôi không thể che giấu điều đó nên nếu tôi phải trải nghiệm fandom furry sâu sắc hơn thì đó sẽ không phải là điều gì đó để che giấu. Tôi hơi sợ khi phải tương tác với những người khác trong cộng đồng furry với tư cách là một người phụ nữ dị tính."

Trong khi cộng đồng furry có danh tiếng là chào đón sự đa dạng về tình dục, không phải tất cả các khuynh hướng tình dục trong cộng đồng đều thấy được chào đón như nhau. Những người đàn ông furry đồng tính dương như dễ dàng cảm thấy được chào đón và chấp nhận nhất trong cộng đồng furry—mặc dù, ngay cả đối với họ, sự miễn cưỡng của nhiều nhóm furry trong việc thảo luận về sự phân biệt đối xử trong thế giới thực hoặc kiềm duyệt các nhóm thiểu số tinh bạo lực kỳ thị người đồng tính có thể làm giảm cảm giác hòa nhập này. Trong số các bản dạng queer khác, trong khi cảm giác được chào đón và chấp nhận vẫn còn, thì nó được đo bằng những trải nghiệm bị xóa bỏ, thiếu hiểu biết, cô lập, quấy rối tình dục, cô lập và loại trừ. Những người furry dị tính và dị tính cũng báo cáo những trải nghiệm bị phân biệt đối xử, cô lập và thiệt thòi do khuynh hướng tình dục của họ, phù hợp với những trải nghiệm của những người LGBQA+ trong xã hội nói chung. Ánh hưởng của khuynh hướng tình dục đến trải nghiệm của người hâm mộ furry với các mức độ chấp nhận và hòa nhập khác nhau mà những người furry trải qua do khuynh hướng tình dục của họ, không có gì ngạc nhiên khi những người furry chọn thảo luận về suy nghĩ của họ về cách khuynh hướng tình dục của họ ảnh hưởng đến cách họ, chính họ, tham gia vào fandom furry. Ví dụ, một trong những chủ đề nổi lên đối với nhiều furries LGBQA+ là sự công nhận và tôn vinh vị thế đa số của họ trong cộng đồng. Với sự thiệt thòi của họ trong thế giới thực, những furries queer thường cảm thấy bị gạt ra khỏi đám đông thường, được công nhận và xác nhận khi trở thành một phần của số đông.

"Giống như mọi người lồng lái đều đồng tính vậy".

"Tôi không phải là một nhóm thiểu số có thể định nghĩa rõ ràng theo quan điểm của cộng đồng người hâm mộ furry. Việc tôi là người đồng tính khiến tôi cảm thấy mình là một phần của nhóm đa số trong cộng đồng người hâm mộ, ngay cả khi nhãn hiệu này khiến tôi trở thành một nhóm thiểu số trong cuộc sống hàng ngày. Tôi chưa bao giờ cảm thấy bị gạt ra ngoài lề trong không gian furry."

"Vì cộng đồng LGBT+ rất phổ biến trong cộng đồng fandom nên tôi thấy rằng việc trở thành furry giúp tôi có cơ hội cảm thấy "bình thường" và tự tin hơn."

"Lý do duy nhất khiến tôi trở thành người thiểu số là khuynh hướng tình dục của tôi, và thành thật mà nói, tôi không phải là người thiểu số ở đây".

"Là người đồng tính ảnh hưởng đến bản dạng của tôi theo nghĩa là nó khiến tôi cảm thấy được chào đón/bình thường khi biết rằng có rất nhiều người đồng tính trong cộng đồng."

"Nhiều furry là người đồng tính, vì vậy việc đồng tính thường được coi là một phần bản sắc của furry. Điều này giúp thúc đẩy cảm giác hòa nhập và chấp nhận."

Hầu hết những người LGBQA+ furry đều so sánh sự tự do mà họ cảm thấy trong không gian furry với trải nghiệm của họ trong không gian không furry. Ngay cả trong số những người không phải lúc nào cũng cảm thấy được chấp nhận hoàn toàn trong không gian furry, họ vẫn báo cáo rằng họ cảm thấy được chấp nhận và chào đón nhiều hơn trong không gian furry so với xã hội nói chung.

"Là người đồng tính, tôi cảm thấy được chấp nhận nhiều hơn trong cộng đồng người hâm mộ furry so với công chúng nói chung. Tôi chưa bao giờ cảm thấy cần phải che giấu sự thật đó về bản thân khi tương tác với những người furry khác."

"Đúng vậy, tôi cảm thấy được chấp nhận trong cộng đồng furry, tôi chưa bao giờ phải che giấu khuynh hướng tình dục hoặc bản dạng giới của mình trong cộng đồng fan. Tôi thậm chí còn được chào đón nồng nhiệt và có nhiều bạn furry hơn là bạn không furry."

"Trong không gian của những người lông lá, tôi luôn cảm thấy như đang ở một hòn đảo nhỏ hạnh phúc, nơi tôi có thể thoải mái đề cập đến bản dạng tình dục của mình, giống như tôi mong muốn tất cả chúng ta cũng có thể làm như vậy trong "thế giới bình thường"."

"Tôi chưa bao giờ thực sự cảm thấy cần phải che giấu sự thật rằng tôi là LGBT khỏi cộng đồng người hâm mộ furry. Lần duy nhất tôi làm vậy là do ảnh hưởng của thế giới thực."

"Những nhân mác của tôi có vẻ không phải là loại nhân mác thực sự tác động đến trải nghiệm hoặc bản sắc của tôi với tư cách là một furry. Ý tôi là, vẫn sẽ có những kẻ ngốc ngoài kia vì cái "pan" đó, nhưng điều đó có vẻ ít phổ biến hơn ở những không gian furry so với bất kỳ nơi nào khác."

"Tôi chưa bao giờ cảm thấy cần phải che giấu giới tính hay khuynh hướng tình dục của mình, ngược lại, tôi cởi mở về điều đó trong fandom hơn là bên ngoài".

Những người đồng tính khác nhận xét rằng họ dễ dàng tìm được những người đồng tính khác có cùng kinh nghiệm và sở thích.

"Tôi nghĩ rằng việc chuyển giới và đồng tính đã giúp tôi hòa nhập hơn với những người thích thú khác, vì rất nhiều người thích thú khác cũng có cùng nhân mác hoặc nhân mác tương tự. Và ngay cả những người không thích cũng thường chấp nhận những người có những nhân mác này."

"Tôi cảm thấy việc là người đồng tính giúp tôi hòa nhập với những người khác, vì rất nhiều người thích thú vật mà tôi biết là người đồng tính hoặc song tính."

"Nếu có bất cứ điều gì thì nhân mác của tôi (đồng tính/chuyển giới) chỉ giúp tôi kết nối với những người khác giống tôi trong cộng đồng người hâm mộ."

"Tôi thấy cộng đồng furry nói chung rất thân thiện với người đồng tính. Tôi không nghĩ mình sẽ là furry nếu cộng đồng này không đồng tính như vậy. Tôi bắt đầu là một bronny, 13 tuổi nhưng một phần lớn lý do khiến tôi trở thành furry là vì sự đồng tính."

Nhiều người thích thú nhận ra rằng những trải nghiệm tích cực này là kết quả của chuẩn mực đồng tính. Giả định việc hầu hết những người thích thú vật là nam giới đồng tính thường được coi là có tác dụng phụ tiêu cực là đẩy những người khác trong cộng đồng không chia sẻ nhân hiệu này ra bên lề.

"Là người đồng tính chắc chắn khiến trải nghiệm của tôi trong không gian dành cho thú cưng thoải mái hơn, nhưng tôi cảm thấy rằng có một số đồng tính trong fandom. Những người dị tính (đặc biệt là phụ nữ) thường gặp nhiều khó khăn hơn trong việc cảm thấy thoải mái trong không gian dành cho người lông lá, ít nhất là theo những gì tôi thấy".

"Tôi chắc chắn cảm thấy rằng người đồng tính có thể đại diện quá mức cho cộng đồng người hâm mộ ở một mức độ nào đó, nhưng vì cộng đồng nhìn chung đã chấp nhận nên tôi chưa bao giờ gặp phải bất kỳ tác động tiêu cực nào từ "nhân mác" của mình".

"Là một người đàn ông da trắng đồng tính, tôi cảm thấy phần fandom mà tôi trải nghiệm là phần cốt lõi nhất - theo quan điểm của tôi, có vẻ như tôi là.

13 Để biết thêm thông tin về bronies và sự giao thoa của chúng với cộng đồng furry, hãy xem Chương 11.

một phần nhân khẩu học mà rất nhiều nội dung và sự kiện liên quan đến thú cưng mà tôi thấy hướng đến, đôi khi gây bất lợi cho những người khác không thuộc nhóm nhân khẩu học đó."

"Tôi dễ dàng cho rằng những người đàn ông khác trong cộng đồng fan hâm mộ cũng là người đồng tính giống tôi."

Những người đồng tính nam dị tính cho biết họ thích thú với thực tế là tỷ lệ nam giới dị tính cao trong cộng đồng người hâm mộ tạo điều kiện cho sự gần gũi về thể xác và tình cảm, giúp giao tiếp dễ dàng hơn và có cảm giác đồng chí.

một phát hiện phù hợp với dữ liệu được thảo luận trong Chương 13 cho thấy rằng những người đàn ông đồng tính có khả năng tìm thấy một nửa quan trọng của mình thông qua cộng đồng người hâm mộ.

"Là một người đồng tính nam và được bao quanh bởi nhiều người đàn ông khác trong cộng đồng người hâm mộ cũng là người đồng tính/song tính/toàn tính, tình bạn của tôi thường bao gồm một mức độ thân mật nào đó".

"Chắc chắn rồi, là người đồng tính có nghĩa là đôi khi tôi thích gần gũi về mặt thể xác/tình cảm với một số người đàn ông khác."

"Tôi nghĩ việc là một người đồng tính có tác động rõ ràng đến trải nghiệm của tôi trong thế giới thú cưng. . . . Đôi với nhiều người đồng tính thích thú vật, fandom gắn chặt với trải nghiệm tình dục và thử nghiệm, mặc dù điều đó không phải lúc nào cũng vậy."

Như chúng ta đã thấy ở phần trước, sự thân mật dễ dàng giữa những người đàn ông đồng tính luyến ái có thể có tác dụng phụ không mong muốn là xa lánh (hoặc thậm chí quay rời tình dục) những người đàn ông dị tính luyến ái và dị tính luyến ái, cũng như một số người vô tính và bán tính luyến ái. Ngoài những nhóm đó, những người chuyển giới nam đồng tính luyến ái có thể cảm thấy bị loại trừ hoặc không được chào đón trong không gian này, và bỏ lỡ những kết nối và sự thân mật mà những người đàn ông đồng tính luyến ái chia sẻ.

"Tôi rất cảm thấy cộng đồng furry (và cộng đồng đồng tính nam) đôi khi khiến tôi cảm thấy mình thấp kém vì tôi không có dương vật/là afab mặc dù tôi thể hiện và nhận dạng mình là nam giới. Có một số lượng đáng lo ngại những người đàn ông đồng tính cis khăng khăng coi bất cứ điều gì liên quan đến "nữ tính" là "ghê tởm". Tôi không nghĩ điều này đại diện cho hầu hết cộng đồng và đây không phải là phần lớn những trải nghiệm của tôi với nó nhưng thật sự rất nản lòng khi thấy điều đó. Tuy nhiên, tôi đã tìm thấy nhóm bạn của riêng mình gồm nhiều người agab và giới tính khác nhau không chấp nhận hành vi này."

Một số người vô tính và bán vô tính quan tâm đến trò chơi nhập vai tình dục cũng cho biết rằng giả định về sự hấp dẫn tình dục và thiếu hiểu biết chung về cách thức vô tính hoạt động đã gây ra khó khăn trong các mối quan hệ tình dục của họ.

"Về mặt tương tác, đôi khi việc nhập vai trở nên khó khăn hơn khi là người vô tính. Tôi (và fursona của tôi) có ham muốn tình dục và có thể bị kích thích, nhưng phải thông qua các phương tiện khác nhau. Đôi với tôi và fursona của tôi, một sở thích tình dục phải có trong trò chơi nhập vai. Chỉ quan hệ tình dục hoặc hành vi tình dục vì mục đích có chúng sẽ dẫn đến tương tác kém, trò chơi nhập vai bị bỏ rơi và tạo ra khoảng cách trong việc tạo kết nối xã hội. Tôi thấy rằng vì điều này, tôi phải nỗ lực nhiều hơn để tìm những người mà tôi có thể tương tác thành công.

"Vài thập kỷ trước, tôi từng cho phép mọi người cho rằng tôi là một người đàn ông đồng tính để được chấp nhận vào các không gian nhập vai trực tuyến, nhưng giờ tôi sẽ không làm vậy nữa. Nếu họ không thích, tôi không cần phải chơi với họ. Đó chỉ là một phần của việc phải học hỏi, trưởng thành và tìm kiếm mục tiêu của mình."

Những người thích lông thú có khuynh hướng tình dục ít phô biến hơn đôi khi cũng báo cáo rằng họ sử dụng khuynh hướng tình dục phô biến hơn để cảm thấy được hòa nhập vào cộng đồng. Điều này đôi khi có thể khiến họ im lặng về những trải nghiệm bị phân biệt đối xử để che giấu khuynh hướng tình dục thiểu số của mình.

"Vì fandom xung quanh tôi bị chỉ phổi bởi những người đàn ông đồng tính, tôi cảm thấy mình cần phải che giấu bản thân khi nói về những nội dung có khả năng kỳ thị phụ nữ trong số những người này, việc không thể hiện bản thân có thể bị thu hút và hấp dẫn phụ nữ."

"Vì công chúng không biết androsexual là gì, nhưng lại biết gay là gì, nên tôi sẽ dùng nó làm phạm trù thiểu số của mình. Tôi không cảm thấy mình cần phải che giấu điều đó chút nào, điều đó thực sự tuyệt vời."

"Tôi không thực sự cởi mở về việc mình vô tính - thường nhận mình là người đồng tính khi gặp người mới".

Tuy nhiên, không phải tất cả những người thích thú vô tính đều thấy rằng khuynh hướng tình dục của họ bị hiểu lầm. Nhìn chung, những người thích thú vô tính và bán vô tính đều thấy thích thú.

cộng đồng nhận thức rõ hơn về, hoặc ít nhất là cởi mở hơn với, khuynh hướng tình dục và bản dạng của họ so với những người bên ngoài cộng đồng furry.

"Tôi thường cảm thấy được chấp nhận. Mặc dù vô tính hiếm hơn nhiều so với đồng tính nam/dòng tính nữ, nhưng những người thích thú vật thường quen thuộc hơn với khái niệm này và thân thiện hơn."

"Tôi là người đồng tính theo nhiều cách, nhưng thành thật mà nói, tôi không nghĩ rằng điều đó được tính là thiểu số trong cộng đồng người hâm mộ. Bản dạng riêng của tôi có thể khác thường, nhưng cảm giác chung là rất ủng hộ bản dạng đồng tính nói chung đến nỗi tôi luôn thấy mọi người rất chấp nhận."

"Tôi không thấy nhiều người vô tính ở đây, nhưng đó là điều tôi phải đối mặt cả trong và ngoài fandom. Số ít người ở đây có xu hướng được chấp nhận phần lớn".

"Tôi thấy rằng xu hướng vô tính của tôi không chỉ được chấp nhận mà còn được cộng đồng tôn trọng."

"Trong cuộc sống bình thường, việc là người đồng tính và có sự khác biệt về thần kinh khiến tôi trở thành người thiểu số, nhưng trong cộng đồng người hâm mộ thì đó là những điều rất phổ biến nên tôi cảm thấy mình có thể bỏ lại tình trạng thiểu số của mình, có thể nói như vậy."

"Aegosexual/Agender? Không, nếu có gì то mà hơn về nó thì đó là sự từ chối thực sự."

Mức độ nhận thức rộng hơn về bản dạng đồng tính này cũng hữu ích đối với những người khác có bản dạng ít phô biến hơn.

"Trong cộng đồng người hâm mộ furry, tôi có thể công khai là người toàn tính và không cảm thấy như mình phải giải thích về bản thân mỗi lần, vì Tôi làm ở những không gian khác trong những lần hiếm hoi mà nó xuất hiện. Tôi không thể nghĩ ra một nhóm nào chào đón hơn cho khía cạnh đặc biệt đó của bản sắc của tôi."

"Tôi nhận thấy mình có xu hướng tương tác nhiều hơn với những người có nhãn mác giống tôi hơn; rằng họ đã trải qua những gì tôi đã trải qua, hoặc thậm chí còn hơn thế nữa. Điều đó khiến các cuộc thảo luận với những người thích thú khác bớt ngượng ngùng hơn nhiều vì tôi không phải lo lắng nhiều về việc liệu mình có phải "giải thích" bản thân hay lo lắng về điều đó không."

họ có chút thành kiến sau này. Điều này chủ yếu áp dụng cho các nhân mác về nền tảng văn hóa, giới tính, khuynh hướng và sự ủng hộ cho các phong trào xã hội. Tôi không nhận được nhiều phản hồi từ những người thích thú khác về nhãn mác của mình ngoài phản hồi tích cực/trung lập về đại từ hoặc khuynh hướng của tôi."

Bất chấp sự tích cực này, cộng đồng LGBQA+ vẫn nhận ra rằng đôi khi cần phải lọc bỏ những khía cạnh của bản thân trong cộng đồng, đặc biệt là trên mạng.

"Là một người đồng tính và khuyết tật, tôi không giấu con người thật của mình trên mạng trong cộng đồng người hâm mộ, ý tôi là không có gì nhiều để nói về việc mọi người trở nên tệ hại về điều đó ngoài việc họ là những kẻ có chấp và chặn họ. Đôi khi thật khó để cảm thấy được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ nhưng tôi cố gắng không để điều đó ảnh hưởng đến mình và chỉ cố gắng tận hưởng không gian an toàn nhỏ bé này."

"Là người đồng tính nữ và gendefluid, tôi cảm thấy được chấp nhận trong fandom trong phần lớn thời gian. Nhiều người đang công khai thể hiện màu sắc của họ, vì vậy bạn biết nơi nào nên đến và tránh. Nhưng đôi khi bạn cần phải đấu tranh cho quyền của bạn ngay cả khi trực tuyến. Trực tuyến là ẩn danh, ẩn danh có nghĩa là có thể quấy rối và bắt nạt mọi người".

"Nó chắc chắn đã giúp định hình những không gian cụ thể mà tôi đang ở trong cộng đồng furry. Gần như mọi người furry mà tôi theo dõi trên twitter theo một cách nào đó là LGBTQAI+, mặc dù có một số người không phải. Tôi biết rằng những người chuyển giới nhận được rất nhiều điều tệ hại nên tôi cảm thấy tốt nhất là nên kết bạn với những người mà tôi biết sẽ không làm những điều tệ hại đó. Vì thế, tôi có những trải nghiệm chủ yếu là tích cực về vấn đề đó."

"Tại các hội nghị và cuộc gặp gỡ, tôi luôn cảm thấy được chấp nhận và ủng hộ, sớm hơn so với khi tôi ở bên ngoài fandom. Trên mạng có nhiều sự thù địch hơn từ một vài cá nhân và những người bên ngoài fandom nhưng điều đó không khiến tôi cảm thấy cần phải che giấu điều đó."

"Nhìn chung cảm thấy được chấp nhận nhưng vẫn có những điểm bất đồng lớn, đặc biệt là trong không gian trực tuyến.

Việc kết hợp nhãn giới tính như pan lesbian gây ra vấn đề. Việc vô tính cũng gây ra vấn đề.

Chuyển giới gây ra nhiều vấn đề. Cộng đồng này không hề thiếu sự kỳ thị người chuyển giới, kỳ thị phụ nữ, kỳ thị queer, kỳ thị người vô tính, theo đuổi nhiều nhãn mác ngách hơn, danh sách còn dài nữa."

Cho dù bằng cách quản lý các nhóm và không gian furry mà họ tham gia, bằng cách cản thận với những người mà họ chia sẻ thông tin, hay bằng cách tổ chức các nhóm và tạo ra không gian an toàn, những người yêu furry đồng tính luôn cố gắng đảm bảo rằng khuynh hướng tình dục của họ được ủng hộ trong các trải nghiệm fandom của họ.

"Tôi cảm thấy mình được hòa nhập phần lớn - rất nhiều người ở đây giống tôi, và nếu có một điều được chấp nhận nhiều hơn bắt cứ điều gì trong cộng đồng người hâm mộ furry, thì đó là giới tính và khuynh hướng tình dục. Có rất nhiều sự đa dạng. Trên thực tế, có vẻ như 99% những người tôi tương tác đều là LGBT+ theo một nghĩa nào đó. Tôi có... chỉ một người bạn lông lá cishet. Tôi thực sự không giấu nhiều về bản thân mình trong cộng đồng lông lá? ngoại trừ giới tính/khuynh hướng tình dục... tôi không biết mình thực sự là thiểu số đến mức nào, thành thật mà nói."

"Tôi đã giấu đi con người thật của mình một vài lần trong một số không gian nhất định, nhưng phần lớn tôi cảm thấy mình có một cộng đồng tốt, gần gũi mà tôi cố gắng quản lý càng nhiều càng tốt. Tôi được chấp nhận trong không gian đó, và nếu tôi mở rộng sang các không gian khác, bản chất hơi thiên tả của những người thích thú có nghĩa là tôi sẽ thành công hơn trong không gian thú hơn là Tôi sẽ nói như vậy ở nơi làm việc. Nó luôn có thể được cải thiện, nhưng đôi khi nó tốt hơn ngoài đời thực.

"Điều này khiến tôi tránh tiếp xúc với những người furry khác nói rằng họ mắc chứng sợ đồng tính, và tôi tin rằng ngược lại cũng vậy."

"Sự kỳ quặc của tôi đã ảnh hưởng đến cách tôi tương tác trong không gian dành cho người lông lá, và dẫn đến việc tôi phải thận trọng hơn về việc mình kết giao với ai; Tôi không muốn những người kỳ thị người đồng tính trong không gian. Bản sắc chính trị cũng có tác dụng, vì một lần nữa, tôi không muốn những người cổ chấp và thù hận trong không gian với những người bị thiệt thòi."

Tuy nhiên, một số người đồng tính luyến ái nhận ra rằng những không gian an toàn này có thể góp phần tạo nên cảm giác bị thiệt thòi và xa lánh mà những người dị tính phải trải qua.

"Cá nhân tôi chưa bao giờ gặp vấn đề gì với bản dạng thiểu số duy nhất của mình (đồng tính), tuy nhiên trong những không gian tôi tương tác, sự hiện diện của người đồng tính có xu hướng lấn át người dị tính, và tôi thường thấy hành vi không thuận lợi đối với những thành viên dị tính trong cộng đồng."

"Thành thật mà nói, tôi gần như coi những người thích thú đồng tính và dị tính là một cộng đồng hoàn toàn khác biệt."

Sự gạt ra ngoài lề này của những người đàn ông thẳng trong một cộng đồng người hâm mộ chủ yếu là người đồng tính không phải là một đặc điểm độc đáo của cộng đồng người hâm mộ furry. Ví dụ, nghiên cứu đã chỉ ra rằng những người đàn ông thẳng và song tính trong cộng đồng người hâm mộ Eurovision chủ yếu là người đồng tính tuyên bố rằng họ phải che giấu hoặc giảm thiểu khuynh hướng tình dục của mình để cảm thấy mình là một phần của cộng đồng (Halliwell, 2023). Dữ liệu của chúng tôi cũng cho thấy rằng một số furry dị tính tránh thảo luận về tình dục vì lý do này và những lý do khác, tránh tiết lộ trực tiếp những yếu tố này về danh tính của họ trừ khi được hỏi.

"Thật kỳ lạ khi là một người không bị thiệt thòi, tôi cảm thấy không cần phải tiết lộ để người khác cảm thấy thoải mái."

"Tôi không giấu, nhưng tôi không kể cho mọi người toàn bộ danh tính và câu chuyện cuộc đời mình ngay lập tức. Tôi sẽ đề cập đến nếu được hỏi, nhưng hiếm khi có lý do để cảm thấy mình phải giải thích mình là ai".

"Thật buồn cười khi tôi thường cảm thấy mình cần phải che giấu địa vị là người chiếm đa số trong toàn xã hội để có thể hòa nhập với cộng đồng người hâm mộ."

"Những người theo đạo Thiên chúa thẳng thắn là một điều hiếm hoi trong cộng đồng người hâm mộ, và điều này đang bắt đầu xuất hiện trong thế giới The Wider. Tôi thường cảm thấy mình phải che giấu thông tin này vì những trải nghiệm quá khứ trong cộng đồng người hâm mộ."

Trong phản hồi của một người hâm mộ furry, họ giải thích rằng không có một cộng đồng furry đơn lẻ nào, mà là một cộng đồng có sự kết nối với nhau. Tập hợp các không gian và con người. Trong khi môi trường chung thân thiện với nhiều bản sắc, họ chỉ ra rằng cần phải nhận thức được sự đa dạng của các không gian trong cộng đồng.

"Tôi cảm thấy... bình thường trong cộng đồng người hâm mộ, hoặc ít nhất là những không gian tôi chạy qua, bởi vì hầu hết mọi người trong những không gian đó cũng là người chuyển giới hoặc cực tả hoặc bất cứ thứ gì. Tôi nghĩ thật nguy hiểm khi coi fandom furry là một thực thể thống nhất, và tôi cố gắng không coi 'furry' là sự đảm bảo tự động rằng chúng ta sẽ thông cảm (thật kỳ lạ, một số furry là những người kỳ thị người chuyển giới! Một số furry là những kẻ phát xít thực sự!) nhưng xét về mặt thống kê, tôi cảm thấy an toàn và cởi mở hơn với furry so với người bình thường."

Tổng hợp lại, phần này cho thấy rằng furries thuộc mọi khuynh hướng tình dục có thể tìm thấy trải nghiệm của họ trong fandom và hành vi liên quan đến fandom của họ được định hình bởi khuynh hướng tình dục của họ. Cho dù đó là thông qua việc tìm thấy một không gian mà họ cảm thấy "bình thường" và là một phần của đa số hay có được sự tự do để tham gia một cách cởi mở vào sự thân mật về thể xác và tình cảm, nhiều người đàn ông đồng tính furry cis cảm thấy tự do và thoải mái trong fandom.

Mặc dù điều này dẫn đến một số vấn đề cho những người khác, nhưng có một sự đồng thuận chung giữa những người LGBQA+ furry rằng fandom là một nơi an toàn và chào đón hơn nhiều đối với họ so với các fandom khác hoặc xã hội nói chung. Tuy nhiên, việc dễ dàng thể hiện tình dục đối với những người đàn ông đồng tính đã gây ra một số cảm giác xa lánh và loại trừ trong số những người chuyển giới đồng tính furry, cũng như làm phức tạp thêm trải nghiệm của người vô tính

furries quan tâm đến các cuộc gặp gỡ tình dục. Cuối cùng, nhiều furries LGBQA+ cho biết họ có tình tạo ra không gian an toàn trong fandom bằng cách quản lý tình bạn và cộng đồng của họ. Mặc dù điều này giúp tạo ra cảm giác thoải mái và an toàn hơn, nhưng nó cũng góp phần vào cảm giác mất đoàn kết và bị thiệt thòi mà một số furries dị tính cảm thấy. Ảnh hưởng của Fandom đến Trải nghiệm Tình dục Ngoài việc chỉ ra cách khuynh hướng tình dục của họ tác động đến trải nghiệm của họ trong fandom furry, một số furries LGBQA+ cũng báo cáo rằng điều ngược lại cũng đúng: rằng những trải nghiệm của họ trong và với tư cách là một phần của fandom furry đã ảnh hưởng đến cách họ hiểu và thể hiện khuynh hướng tình dục của mình. Cảm giác được thuộc về và tình đồng chí được mô tả trong các phần trước là kết quả của cảm giác là một phần của số đông cũng khuyến khích khám phá và truyền cảm hứng cho sự tự tin ở những người không chắc chắn, kín đáo hoặc nhút nhát khi thể hiện khuynh hướng tình dục của mình.

"Tôi cảm thấy mình có thể dễ dàng cởi mở về giới tính và khuynh hướng tình dục của mình vì cộng đồng furry phần lớn là "Lgbt+."

"Fandom furry luôn chấp nhận tôi về mặt kỹ thuật là một nhóm thiểu số về mặt khuynh hướng tình dục và bản dạng, và trên thực tế, họ đã động viên và trấn an tôi rằng chỉ cần là chính mình bản thân tôi, do sự pha trộn cao hơn về khuynh hướng tình dục/bản dạng giới/v.v. trong cộng đồng người hâm mộ."

"Fandom furry là không gian đầu tiên mà tôi có thể tự do và công khai là người đồng tính, và thật tuyệt khi được gắn mác đó và cảm thấy an toàn ở đó."

"Ngược lại, tôi cảm thấy cởi mở nhất về bản dạng của mình khi tương tác với các thành viên của cộng đồng furry, đặc biệt là trực tuyến. Tôi cảm thấy được chấp nhận rất nhiều trong cộng đồng với tư cách là một nhóm thiểu số về giới tính, khuynh hướng tình dục và chủng tộc."

"Tôi đoán là với tư cách là một người Pansexual, việc có thể giao lưu với những người furry không phải dị tính khác đã giúp tôi cảm thấy thoải mái hơn với chính mình. Tôi chưa bao giờ cảm thấy cần phải ẩn mình khỏi những người furry khác."

"Tôi đoán tôi sẽ coi mình là một thiểu số (về giới tính và khuynh hướng tình dục). Tôi cảm thấy khá được chấp nhận. Có luôn có một vài người không chấp nhận, nhưng điều đó xảy ra ở khắp mọi nơi. Tôi chưa bao giờ cảm thấy có lý do để ẩn náu trong cộng đồng người hâm mộ furry. Thực ra, nó cho tôi một lối thoát để là chính mình."

Một số người đồng tính luyến ái thú vật giải thích rằng việc trở thành một phần của fandom cho phép họ chấp nhận khuynh hướng tình dục của mình, đặc biệt là những người kín tiếng hoặc cảm thấy không an toàn trong các khía cạnh khác của cuộc sống.

". chính fandom đã cho phép tôi rũ bỏ những lý tưởng kỳ thị người đồng tính mà tôi từng có khi còn nhỏ và chấp nhận không chỉ bản thân mình mà còn rất nhiều người khác."

"Fandom rất chào đón tôi khi tôi còn là một chàng trai đồng tính trẻ tuổi mới bắt đầu chấp nhận khuynh hướng tình dục của mình khi tôi 17 và 18 tuổi. Nó giúp tôi chấp nhận phần mà tôi được nuôi dạy để khinh thường."

"Tôi muốn nói rằng với tư cách là một người queer, tôi có thể liên hệ chặt chẽ hơn với phần lớn fandom cũng là queer. Sự phô trương khuôn mẫu của những người queer phù hợp với sự phô trương của fandom, và tôi nghĩ rằng điều này cùng với bản chất rất dễ chấp nhận của fandom góp phần tạo nên tỷ lệ queer rất cao trong fandom. Tôi coi đây là một điều tích cực, và với tư cách là một người đến từ một gia đình cực kỳ kỳ thị người đồng tính, đây là và đã là một con đường cực kỳ hữu ích để có thể là chính mình mà không có bất kỳ hạn chế nào về khuynh hướng tình dục - gần như là một sự giặc ngộ nếu bạn muốn, như đối với nhiều người."

"Là một người đàn ông da trắng lưỡng tính, tôi cảm thấy được chấp nhận trong cộng đồng người hâm mộ, vì cộng đồng người hâm mộ rất cởi mở về khuynh hướng tình dục. Tôi chưa bao giờ cảm thấy cần phải che giấu khuynh hướng tình dục của mình trong cộng đồng người hâm mộ, ngược lại, cộng đồng người hâm mộ đã giúp tôi bộc lộ bản thân."

"Không bao giờ phải ẩn mình như một người song tính trong cộng đồng người hâm mộ. (Tôi ẩn mình ở đây khỏi phần còn lại của thực tại)."

Tất nhiên, không phải tất cả những người đồng tính đều có thể cởi mở và trung thực về khuynh hướng tình dục của mình trong gia đình, công việc và cộng đồng. Đối với một số người mê thú lông thú, sự an toàn của cộng đồng đã mang đến cho họ một không gian để "ra ngoài", tách biệt với cuộc sống của họ trong thế giới rộng lớn hơn. Sự ẩn danh tương đối của cộng đồng furry (không gian trực tuyến/fursonas) mang lại rất nhiều sự bảo vệ và an toàn, mang đến cho họ sự tự do để khám phá và thể hiện bản thân thực sự của mình.

"Với tôi, đây là nơi tôi có thể là chính mình mà không bị phán xét, và có thể nói ra những điều về bản thân mà tôi sẽ rất sợ khi nói với gia đình hoặc mọi người trong cuộc sống thực nhưng lại rất quan trọng với tôi mà không sợ hãi. Nơi này nuôi dưỡng sự chấp nhận và trân trọng thực sự đối với bản thân bạn theo cách mà không nơi nào khác có thể làm được, thực sự".

"Là người song tính, tôi thực sự cảm thấy được chào đón trực tuyến hơn là ngoài đời thực. Tôi sống ở một khu vực bảo thủ, nhưng sự chấp nhận chung đối với những người LGBT+ và mặt nạ bán ẩn danh mà fandom cung cấp khá hấp dẫn tôi."

"Tôi chỉ cảm thấy mình là một phần của nhóm thiểu số về khuynh hướng tình dục của mình (tòan tính, đa thê) và trong cộng đồng người hâm mộ, tôi cảm thấy khá tự do và an toàn khi công khai về điều này, trong khi trong cuộc sống 'thường ngày' bên ngoài cộng đồng furry, tôi cảm thấy đây là những điều tôi phải che giấu, đặc biệt là khuynh hướng đa thê."

"Tôi tự nhận mình là người chuyển giới và kỳ quặc, với một số không chắc chắn về phi nhị phân. Tôi cảm thấy khá được chấp nhận và không gặp khó khăn khi tương tác với nhiều người - ngoại trừ việc tránh những không gian nơi mọi người được coi là sự giải tỏa tình dục thông qua trò chuyện vần bản, vì những trò chuyện đó thường có xu hướng loại bỏ fursona của tôi như một phần của tôi. Tôi chưa bao giờ thực sự cảm thấy mình cần phải che giấu bất kỳ nhãn hiệu hoặc danh tính nào có khả năng bị thiệt thòi trong các nhóm furry. Trên thực tế, furry fandom là nơi cho phép tôi cung cấp danh tính của mình liên quan đến những lo lắng về cách người khác có thể nhận thức và phản ứng với nó. Nếu không có furry fandom, tôi sẽ không cảm thấy mạnh mẽ như tôi làm vậy, và tôi sẽ đấu tranh để chấp nhận nó như một phần của tôi. Đặc biệt là tôi, nếu không có fandom furry, sẽ đấu tranh để thể hiện bất kỳ điều gì với người khác ở nơi công cộng (Twitter, Discord, v.v.). Tôi vẫn chưa công khai về điều đó trong cuộc sống thực hoặc ở bất kỳ không gian nào kết nối trực tiếp với tên/danh tính thực của tôi, nhưng

nếu không thì tôi khá là lộ liễu và cởi mở về bản sắc của mình nhờ vào sự đón nhận và trải nghiệm tích cực của tôi đã có trong cộng đồng người hâm mộ furry."

"Tôi cảm thấy được chấp nhận trong cộng đồng đó nhưng tôi không công khai về điều đó vì lý do sợ hãi phân biệt."

"Trong cuộc sống bình thường, tôi luôn giữ kín khuynh hướng tình dục của mình. Tuy nhiên, trong những lần tương tác với furries, tôi luôn cảm thấy tự do và vô cùng thoải mái khi gọi mình là người đồng tính. Điều này giúp tôi chấp nhận khuynh hướng tình dục của mình hơn vì tôi đã gặp những người bạn furries của mình ngoài đời thực và đã hẹn hò với những furries nam."

"Bản sắc giúp chúng ta cảm thấy an toàn hơn khi tìm thấy những người mà chúng ta liên hệ! Thành thật mà nói, tôi cảm thấy thoải mái hơn khi thấy BLM trong hồ sơ hoặc người đó là LGBT hoặc BIPOC giống tôi. Tôi không phải lúc nào cũng cảm thấy an toàn trong đời thực và tôi sống ở khu vực phía Nam rất bảo thủ của người da trắng nên việc tìm thấy những người như tôi trực tuyến là điều an ủi".

Đối với những người lông lá kỳ quặc mới bắt đầu khám phá khuynh hướng tình dục của mình, cộng đồng lông lá cung cấp một không gian an toàn, hiểu biết và chào đón để làm như vậy. Điều này cho phép họ có thời gian để khám phá, đặt câu hỏi và hiểu bản thân.

"Nó giúp tôi có thể cảm thấy mở hơn về vấn đề này, nhưng vẫn còn do dự."

"Tôi cho rằng fandom đã giúp tôi khám phá bản dạng đồng tính theo cách an toàn và có kiểm soát, đến mức hiện tại tôi có thể thoải mái áp dụng nó trong các tình huống khác.

"Tất nhiên rồi: bản dạng queer của tôi rất quan trọng đối với con người tôi. Thực tế, tôi muốn nói rằng khả năng khám phá ngoại hình/cách thể hiện của tôi đã giúp tôi hiểu được bản dạng của mình nhờ vào fandom".

". Sự cảm thấy mở về giới tính và khuynh hướng tình dục trong cộng đồng người hâm mộ là giá trị trong việc khám phá bản thân tôi."

"Cá nhân tôi vẫn đang ở thời điểm mà việc nói về nó vẫn có chút kỳ lạ. Tôi không cảm thấy cần phải che giấu nó, nhưng việc nêu ra nó vẫn là điều khó khăn hầu hết thời gian."

"fandom này chủ yếu là người đồng tính, và luôn ủng hộ tôi trong quá trình tôi tiếp tục hiểu về bản thân mình."

Thật không may, mặc dù nhận thức chung của cộng đồng người hâm mộ là khuyến khích, an toàn và tích cực, không phải mọi ngóc ngách của cộng đồng người hâm mộ đều chào đón những bản dạng và trải nghiệm kỳ quặc. Một số furry báo cáo rằng họ đã trải qua sự quấy rối và phân biệt đối xử khiêm họ cảm thấy không được chào đón và bị thiệt thòi do khuynh hướng tình dục của họ.

"Tôi đã làm vậy, mặc dù đó là một không gian tôn giáo Cơ đốc giáo nhỏ bé. Vào thời điểm đó, tôi chưa hoàn toàn chấp nhận khuynh hướng tình dục của mình và những lời lẽ độc hại của họ đã đẩy tôi vào sâu hơn trong tủ quần áo".

"Là một người LGBT, tôi cảm thấy thỉnh thoảng có vấn đề với những thành viên sùng đạo hơn trong cộng đồng người hâm mộ, mặc dù điều này RẤT ít và cách xa nhau theo kinh nghiệm cá nhân của tôi."

"Chúng tôi cảm thấy được chấp nhận trong không gian đồng tính cánh tả/rõ ràng nhưng không gian trung dung rộng lớn hơn thường hỗn tạp hoặc thù địch".

Mức độ chấp nhận chung và bản chất kỳ quặc của cộng đồng furry có thể đóng vai trò quan trọng trong việc giúp một số furry kỳ quặc đang bối rối, nghi ngờ hoặc khép kín để có một không gian an toàn để thử nghiệm với khuynh hướng tình dục của họ, để học cách hiểu bản thân. Đối với nhiều furry, sự an toàn và tính ẩn danh của fandom đã mang lại cho họ sự an toàn và động viên mà họ cần để khám phá và hiểu bản thân mình. Tuy nhiên, không phải mọi ngóc ngách của fandom đều chào đón, và không phải mọi khuynh hướng tình dục đều được chấp nhận toàn tâm toàn ý. Đối với những người thích thú này, việc quản lý nội dung của họ, tránh những nơi mà họ cảm thấy không an toàn và tìm một cộng đồng nơi họ có thể là chính mình là điều tối quan trọng để tìm được vị trí của họ trong cộng đồng furry. Kết luận Như thường thấy trong nghiên cứu rộng hơn, những phát hiện của chúng tôi liên quan đến khuynh hướng tình dục và bản dạng LGBQA+ trong fandom furry đã dẫn chúng tôi đến một.

ít câu trả lời, nhưng thậm chí còn nhiều câu hỏi hơn về sự tương tác giữa khuynh hướng tình dục và trải nghiệm trong cộng đồng người hâm mộ furry. Nghiên cứu hiện tại đại diện cho bước đầu tiên còn nhiều thiếu sót và hạn chế, nhưng vẫn mang tính sáng tỏ trong nghiên cứu về chủ đề này. Một vấn đề với nghiên cứu này là các câu hỏi mở quá rộng và không cụ thể về khuynh hướng tình dục. Nhiều người trả lời không chắc chắn

về ý nghĩa của "anh hưởng đến danh tính của bạn như một người lông lá", với những chuỗi dấu hỏi dài là một điều thường gặp phản hồi. Nhiều người khác từ chối trả lời chỉ vì họ không hiểu câu hỏi là gì hỏi. Việc thiếu tính cụ thể cũng có nghĩa là chúng tôi nhận được nhiều câu trả lời khác nhau, chỉ một số trong đó liên quan đến khuynh hướng tình dục. Nhiều furry đã thảo luận về các khía cạnh khác của bản dạng của họ, bao gồm vai trò xã hội (cha mẹ, bạn bè, con gái, con trai) và nghề nghiệp (sinh viên, thợ thủ công, nhà khoa học), mặc dù nhiều người đã thảo luận về sự giao thoa giữa giới tính, chủng tộc và khuynh hướng tình dục của họ, như chúng tôi hy vọng. Câu hỏi có chủ đích rộng rãi đã cho phép hiểu một cách tinh tế về một số điểm giao thoa giữa nhiều bản dạng và fandom furry nhưng cuối cùng lại ngăn cản việc phân tích sâu hơn các vấn đề cụ thể liên quan đến khuynh hướng tình dục. Mặc dù vậy, thực tế là chúng ta có thể tìm thấy rất nhiều trong các câu trả lời cho câu hỏi sai sót này minh họa cho việc nghiên cứu trong tương lai về chủ đề này có thể sẽ hiệu quả như thế nào. Trải nghiệm của những người furry dị tính điều hướng trải nghiệm thiểu số - có thể là lần đầu tiên - là một trong những hướng như vậy, cũng như đánh giá và so sánh trực tiếp bản chất của các mối quan hệ của những người furry dị tính và LGBQA+ với fursonas của họ. Trải nghiệm của những người furry vô tính trong không gian fandom tích cực về tình dục và công khai về tình dục là một câu hỏi tiềm năng khác, cũng như nhu cầu hiểu rõ hơn về mối liên hệ giữa khuynh hướng tình dục và lăng mạn và cách những khía cạnh này của bản dạng của một người thể hiện và tương tác với fursonas và fandom furry rộng lớn hơn. Chúng tôi mong muốn được chứng kiến cách tiếp cận có mục tiêu và tập trung hơn đối với chủ đề này sẽ đưa chúng ta đến đâu trong tương lai - cả việc tìm ra câu trả lời cho những câu hỏi mà chúng ta đã nêu ra ở đây lẫn khám phá ra những câu hỏi mới mà chúng ta chưa từng nghĩ đến!

Tài liệu tham khảo Blank, H. (2012). *Straight: Lịch sử ngắn ngủi đáng ngạc nhiên của tình dục khác giới*. Beacon Press. Bogaert, AF (2012). *Hiểu về vô tính*. Nhà xuất bản Rowman & Littlefield. Bullough, VL (1976). *Sự khác biệt giới tính trong xã hội và lịch sử*. John Wiley và các con trai.

Halliwell, J. (2023). 'Bạn có chắc mình không phải là người đồng tính không?': Trải nghiệm của nam giới dị tính và song tính về cộng đồng người hâm mộ Cuộc thi Ca khúc Eurovision. Địa lý Xã hội & Văn hóa, 24 (6), 1024-1041. <https://doi.org/10.1080/14649365.2021.2000016> Halperin, DM (2002). Cách thực hiện lịch sử đồng tính luyến ái. Nhà xuất bản Đại học Chicago. Henry, FHI (2019). Tình yêu, tình dục và thòng lọng: Cảm xúc của tình dục đồng giới ở Anh thế kỷ 18. (Án phẩm số 29247116). Nhà xuất bản Luận văn ProQuest. Kinsey, AC, Pomeroy, WB và Martin, CE (1998). *Hành vi tình dục của nam giới*. Nhà xuất bản Đại học Indiana. (Tác phẩm gốc xuất bản năm 1948) McFarlane, C. (1997). *Người đồng tính trong triều thuyết và châm biếm, 1660-1750*. Nhà xuất bản Đại học Columbia. Murray, SO (2000). *Đồng tính luyến ái*. Nhà xuất bản Đại học Chicago. Roughgarden, J. (2009). *Cầu vồng của sự tiến hóa: Sự đa dạng, giới tính và tình dục trong thiên nhiên và con người*. Nhà xuất bản Đại học California.

Chương 17.

Niềm tin lông lá: Tôn giáo và Chính trị.

Courtney "Nuka" Plante, Camielle Adams.

Một câu tục ngữ cũ nói rằng có ba điều bạn nên tránh nói đến trong một công ty lịch sự: chính trị, tôn giáo và tiền bạc. Bằng cách làm theo lời khuyên này, bạn sẽ tránh được một số cuộc trò chuyện ngượng ngùng tại bữa tiệc văn phòng hoặc bữa tối gia đình tiếp theo của mình. Mặt khác, các nhà khoa học không có nghĩa vụ phải tránh những điều ngượng ngùng hoặc khó chịu và, nếu có, thỉnh thoảng cũng thích được xoa dịu. Theo tinh thần này, chương hiện tại tập trung vào niềm tin tôn giáo và hệ tư tưởng chính trị của những người thích thú vật - chúng ta sẽ để phần nói về tiền bạc sang một chương khác (Chương 13), nếu chỉ để tránh vi phạm cả ba điều cấm kỵ trong một chương! Tôn giáo và Tâm linh Thật khó để đưa ra giả thuyết liệu có nên có mối liên hệ giữa việc là một furry và việc giữ một tín ngưỡng tôn giáo hoặc tâm linh cụ thể hay không. Một lý do là thực tế là furries có đủ mọi hình dạng và kích cỡ và tiếp cận fandom từ mọi tầng lớp xã hội. Như các chương khác trong cuốn sách này minh họa, furries có thể ở độ tuổi từ đầu đến giữa tuổi thiếu niên hoặc ngoài bảy mươi; họ có thể là người dị tính và dị tính hoặc họ có thể là người kỳ quặc về giới tính và toàn tính; họ có thể là sinh viên nghèo đói hoặc là doanh nhân và chuyên gia giàu có, và họ có thể đến từ bất kỳ lục địa nào trên

hành tinh. Các nghiên cứu trước đây cho thấy rằng, khi nói đến niềm tin tôn giáo, đây là "những khác biệt tạo nên sự khác biệt". Ví dụ, các nghiên cứu cho thấy rằng các thế hệ trẻ hơn (ví dụ, thế hệ thiên niên kỷ, thế hệ Z) có xu hướng ít sùng đạo hơn về bản chất và bên ngoài 1 so với các thế hệ cũ hơn (ví dụ, thế hệ bùng nổ dân số, thế hệ X), mặc dù họ có thể so sánh được nhiều hơn về mức độ tâm linh 2 của họ.

1 Không đi sâu vào quá nhiều chi tiết, lòng mộ đạo nội tại có thể được coi là.

"niềm tin chân chính"—tức là, sự tuân thủ các giáo lý tôn giáo bắt kể những ảnh hưởng bên ngoài; ngược lại, lòng sùng đạo bên ngoài đề cập đến tôn giáo được thúc đẩy bởi những áp lực hoặc phần thưởng bên ngoài (ví dụ, nhóm xã hội, áp lực từ bạn bè; Bergin, 1991). 2 Mặc dù không có định nghĩa nào được thống nhất rộng rãi cho các thuật ngữ này, nhưng nói một cách rộng rãi.

nói chung, tâm linh đề cập đến việc tìm kiếm ý nghĩa hoặc tầm quan trọng trong cuộc sống của một người, trong khi tinh thần giáo đề cập đến việc tuân thủ các nghi lễ và thực hành của một tổ chức hoặc thể chế, thường là để phục vụ một số loại mục đích tâm linh (Arrey và cộng sự, 2016). Một người hoàn toàn có thể có tâm linh (ví dụ, tìm kiếm ý nghĩa và tầm quan trọng trong thế giới) mà không cần thuộc về một tổ chức tôn giáo hoặc xác định mình là người tôn giáo. Một nhà khoa học vô thần có thể mô tả việc theo đuổi kiến thức và ý nghĩa của họ là một sự theo đuổi tâm linh, như Carl Sagan đã bày tỏ khi ông.

có xu hướng là (McMurray & Simmers, 2020). Các nghiên cứu khác đã chỉ ra rằng những người đồng tính nữ, đồng tính nam và song tính ít có khả năng theo tôn giáo, nhưng không ít khả năng theo tâm linh, hơn những người dị tính (Schwadel & Sandstrom, 2019), một thực tế, hoàn toàn hoặc một phần, là do nhiều tổ chức tôn giáo lén án những người LGBTQ+ (Barnes & Meyer, 2012). Tình trạng kinh tế xã hội cũng có liên quan tương tự với sự tham gia tôn giáo, theo đó những người giàu có và có địa vị hơn ít có khả năng đến nhà thờ hơn, cầu nguyện hoặc đọc kinh thánh (Schieman, 2010), trong khi những người theo học giáo dục sau trung học có xu hướng đạt điểm thấp hơn về các biện pháp tôn giáo (Schwadel, 2016). Cuối cùng, không có gì ngạc nhiên đối với độc giả khi một số tín ngưỡng tôn giáo nổi bật hơn ở một số quốc gia so với các quốc gia khác, với Cơ đốc giáo phân bố khá đồng đều trên toàn thế giới trong khi các tôn giáo khác, chẳng hạn như Phật giáo và Ấn Độ giáo, phân bố chủ yếu ở các quốc gia Châu Á - Thái Bình Dương (Trung tâm nghiên cứu Pew, 2012).

Xét đến tất cả những điều này, sự thay đổi về mặt nhân khẩu học của fandom furry có thể khiến một số độc giả suy đoán rằng các tín ngưỡng tôn giáo và tâm linh không liên quan đến bản sắc furry của một người. Xét cho cùng, ít furry nào bao gồm các yếu tố tâm linh hoặc tôn giáo trong khái niệm của họ về ý nghĩa của việc trở thành furry (một chủ đề mà chúng ta sẽ đề cập trong Chương 5). Tuy nhiên, thành phần nhân khẩu học của fandom có thể dẫn chúng ta đến một giả thuyết khác. Chúng ta biết, dựa trên dữ liệu được xem xét trong Chương 13, rằng hầu hết những người thích thú đều ở độ tuổi thiếu niên hoặc đầu đến giữa độ tuổi 20, khá có khả năng là LGBTQ+, có một số trình độ đại học và rằng nơi tập trung nhiều người thích thú nhất là ở Hoa Kỳ (9 trong số 10 hội nghị dành cho người thích thú lớn nhất thế giới diễn ra tại Hoa Kỳ; Wikifur, nd). 3 Những yếu tố này sẽ dự đoán xu hướng hướng tới chủ nghĩa vô thần, chủ nghĩa bất khả tri và mức độ sùng đạo nói chung thấp (nhưng không nhất thiết là tâm linh), ngay cả khi trong bối cảnh Cơ đốc giáo chiếm ưu thế trong bối cảnh tôn giáo của Hoa Kỳ (Trung tâm nghiên cứu Pew, nd). Ghi nhớ điều này, chúng ta hãy chuyển sự chú ý của mình sang một số dữ liệu từ các nghiên cứu của chúng tôi để xem liệu chúng có phù hợp với kỳ vọng dựa trên nhân khẩu học của chúng tôi hay không. Cái nhìn đầu tiên của chúng tôi đến từ dữ liệu được thu thập trong sáu nghiên cứu khác nhau từ năm 2011-2015, trong đó tuyển dụng những người thích thú trực tuyến hoặc trực tiếp tại.

đã viết "Khoa học không chỉ tương thích với tâm linh; nó là nguồn gốc sâu xa của tâm linh" (Sagan, 2011, tr. 54). 3 Hội nghị furry không phải của Mỹ duy nhất trong top 10 sẽ là Eurofurence,

diễn ra tại Berlin, Đức. Điều đó nói lên rằng, đã có sự tăng trưởng đáng kể về quy mô và số lượng các hội nghị furry không phải của phương Tây, bao gồm các hội nghị furry nổi bật diễn ra ở Philippines, Đài Loan, Brazil và Nhật Bản.

quy ước. 4 Người trả lời được yêu cầu, trong các nghiên cứu, chỉ ra theo cách mở hoặc chọn từ danh sách các tùy chọn, tôn giáo của họ là gì. Trong trường hợp trả lời mở, phản hồi của người trả lời được mã hóa và sắp xếp thành các danh mục. Phạm vi phản hồi trung bình được thể hiện trong Bảng 17.1.

Bảng 17.1. Tỷ lệ người trả lời là người có lông trên khắp các mẫu tham dự hội nghị và trực tuyến đã xác định vì thuộc các tôn giáo khác nhau. * Không phải là một lựa chọn trong nghiên cứu cụ thể. Tôn giáo % của Mẫu (Trực tuyến) % của Mẫu (Pennsylvania) % của Mẫu (Texas) Thiên chúa giáo 25,2 11,1-24,5 19,6- 36,3 Người theo thuyết bất khả tri 23,9 8,8-44,3 17,3- 24,9 Người vô thần 25,7 3,7-4,4 14,0- 24,9 Người ngoại đạo / Wiccan 5,3 5,9-8,5 7,8-12,8 Phật giáo 1,3 1,1-2,1 0,4 Thần đạo 0,8 0,0 1,7 Do Thái giáo 0,6 1,3-1,9 0,6-1,4 Người theo Satan * 0,0-0,9 1,1 Hồi giáo 0,4 0,0-0,2 0,0-0,7 Ấn Độ giáo 0,2 0,0-0,4 0,4-0,6 Không có / Không áp dụng * 0,0-50,6 *.

Khác 16,8 3,4-14,3 16,8- 18,9.

Điều đầu tiên đáng chú ý trong bảng là sự thay đổi đáng kể trong các loại chủ nghĩa bất khả tri/không có trong mẫu Pennsylvania. Điều này bắt nguồn từ sự khác biệt giữa các nghiên cứu về cách chủ nghĩa vô thần và chủ nghĩa bất khả tri được đánh giá và chấm điểm trên các mẫu: trong một số nghiên cứu, tùy chọn chủ nghĩa vô thần không được cung cấp (người tham gia được yêu cầu chọn "không có", cho biết không có liên kết tôn giáo,

4 Điều đáng chú ý là các hội nghị được tổ chức tại Hoa Kỳ, có thể ở Dallas, Texas hoặc.

ở Pittsburgh, Pennsylvania, có nghĩa là kết quả của hội nghị nói riêng phần lớn thiên về những người yêu thích thú vật ở Mỹ từ những khu vực này.

hoặc đôi khi được gộp vào một loại kết hợp "vô thần/bất khả tri"). Ghi nhớ điều này, một vài xu hướng nổi lên trong các mẫu. Đầu tiên, mặc dù đến từ các mẫu chủ yếu là người Mỹ, trong đó phần lớn dân số tự nhận là người theo đạo Thiên chúa (Trung tâm nghiên cứu Pew, nd), chỉ có khoảng một phần năm đến một phần tư số người thích thú tự nhận là người theo đạo Thiên chúa. Ngược lại, một tỷ lệ đáng kể người thích thú tự nhận là người vô thần hoặc bất khả tri, những con số này một lần nữa vượt xa đáng kể so với dân số Mỹ nói chung (Trung tâm nghiên cứu Pew, nd). Cả hai xu hướng này đều phù hợp với những gì chúng ta mong đợi thấy dựa trên thành phần nhân khẩu học của cộng đồng người hâm mộ furry và những gì nghiên cứu trước đây đã chỉ ra cho chúng ta về nhân khẩu học và tín ngưỡng tôn giáo. 5 Để minh họa rõ hơn liệu kết quả thu được có nói lên điều gì đó đặc đáo về furry hay liệu điều đó có được mong đợi ở bất kỳ nhóm nào có nhân khẩu học tương đương hay không, chúng ta có thể so sánh dữ liệu từ hai nghiên cứu khác nhau mà chúng tôi đã thực hiện vào năm 2013 và 2014. Các nghiên cứu này bao gồm một mẫu người hâm mộ anime tham gia hội nghị và một mẫu

của những người thích thú tham gia hội nghị, cả hai đều được tuyển chọn cách nhau một năm tại Dallas, Texas.

Kết quả, được thể hiện trong Bảng 17.2, cho thấy số lượng người tham gia tương đương được xác định là người theo đạo Thiên chúa ở cả hai mẫu. Trong khi những người thích thú vật có nhiều khả năng xác định là người theo thuyết bất khả tri/vô thần, điều này có thể liên quan đến việc bổ sung tùy chọn "không có/không áp dụng" trong mẫu anime không có sẵn trong mẫu furry. Ngoài ra, xu hướng ít tôn giáo và thế tục hơn so với dân số nói chung được quan sát thấy ở furry 6 có lẽ không chỉ riêng ở furry, mà là sản phẩm của xu hướng nhân khẩu học (ví dụ, là nhóm người trẻ tuổi, có trình độ đại học), 7 mặc dù đáng chú ý là xu hướng furry có nhiều người tham gia Pagan / Wiccan hơn đáng kể.

5 Chúng ta cũng nên lưu ý rằng trong khi tỷ lệ theo đạo Phật, đạo Hồi, đạo Do Thái và đạo Hindu.

những người tham gia khá ngang bằng với tỷ lệ trong dân số Mỹ nói chung (Pew Research Center, nd), tỷ lệ phổ biến của những người trả lời theo Pagan/Wiccan cao hơn đáng kể so với những gì chúng tôi mong đợi và phổ biến hơn nhiều so với những gì được tìm thấy trong dân số nói chung. Cho đến nay, chúng tôi không có lời giải thích nào cho những phát hiện cụ thể này. 6 Để hỗ trợ thêm cho ý tưởng này, trong một trong những nghiên cứu năm 2013 của chúng tôi, những người thích thú vật tại một hội nghị ở.

Dallas, Texas ít sùng đạo và tâm linh hơn so với mẫu sinh viên khoa nghệ thuật tự do được tuyển dụng từ một trường cao đẳng Texas. 7 Nói thêm về ý tưởng rằng đó là vấn đề nhân khẩu học chứ không chỉ đơn thuần là.

Vấn đề là các nhóm người hâm mộ nói chung không theo tôn giáo nào, một trong những nghiên cứu trực tuyến năm 2019 của chúng tôi phát hiện ra rằng, so với những người hâm mộ Star Wars, những người lớn tuổi hơn và ít LGBTQ+ hơn, thì những người theo chủ nghĩa thú cưng ít theo tôn giáo hơn đáng kể.

so với một mẫu có cùng đặc điểm nhân khẩu học thì có lẽ là một nét riêng của cộng đồng người hâm mộ furry.

Bảng 17.2. Tỷ lệ người hâm mộ anime và furry trả lời tại hai hội nghị người hâm mộ có trụ sở tại Texas vào năm 2013 / 2014 được xác định là thuộc các tôn giáo khác nhau. * Không phải là một lựa chọn trong nghiên cứu cụ thể.

| Tôn giáo % | mẫu (Anime) % | mẫu (Furry) |
|--------------------------|---------------|-------------|
| Thiên chúa giáo | 21,6 | 19,6 |
| Vô thần | 5,7 | 24,9 |
| Vô thần | 3,1 | 24,9 |
| Ngoại giáo / Wiccan | 3,6 | |
| 7,8 | | |
| Phật giáo | 2,5 | 0,4 |
| Do Thái | 1,8 | 1,4 |
| Hồi giáo | 0,0 | 0,7 |
| Ấn Độ giáo | 0,1 | 0,4 |
| Không có / Không áp dụng | 39,2 | * |
| Khác | 23,4 | 18,9 |

Như chúng ta đã thấy, dữ liệu về tôn giáo là một vấn đề khá lộn xộn, 8 một vấn đề có nguy cơ khiến chúng ta lạc hướng khỏi câu hỏi sâu sắc hơn về việc liệu những người thích thú, với tư cách là một nhóm, có nhiều hay ít khả năng theo tôn giáo hay tâm linh hơn, bắt kè họ theo tôn giáo hay tín ngưỡng cụ thể nào. Để giải quyết trực tiếp hơn câu hỏi này, chúng ta có thể đo lường mức độ mà những người thích thú coi mình là người theo tôn giáo hay tâm linh. Bằng cách hỏi về hai khái niệm riêng biệt, chúng ta có thể phân biệt tốt hơn giữa việc tuân thủ các giáo lý của một tôn giáo (tôn giáo) và những người tích cực hành trình hướng tới ý nghĩa hoặc mục đích lớn hơn trong cuộc sống của họ, bắt kè họ làm như vậy thông qua một tổ chức tôn giáo hay theo cách riêng của họ (tâm linh). Trong một tập hợp năm nghiên cứu khác nhau từ năm 2012-2021, chúng tôi đã hỏi những người thích thú, đôi khi được tuyển dụng tại các hội nghị và đôi khi được tuyển dụng trực tuyến, để chỉ ra mức độ mà họ coi mình là người có tâm linh và, riêng biệt, mức độ mà họ coi mình là người có tôn giáo. Những câu hỏi này được hỏi theo những cách hơi khác nhau trong mỗi nghiên cứu, nhưng.

8 Thậm chí đây còn chưa tính đến tất cả các sắc thái trong dữ liệu, chẳng hạn như việc phân biệt.

giữa các giáo phái khác nhau của Kitô giáo hoặc các loại hoặc mức độ khác nhau của thuyết bất khả tri!

mẫu kết quả luôn giống nhau: trung bình, furries báo cáo rằng họ có nhiều tâm linh hơn là tôn giáo. Để biết ví dụ minh họa từ một nghiên cứu năm 2012 tại một hội nghị furry Pennsylvania, hãy xem Hình 17.1. Như hình minh họa, hầu hết furries đều coi mình là khá phi tôn giáo. Ngược lại, trong khi nhiều furry cũng không coi mình là người có tâm linh, một số lượng furry tương đương cũng coi mình là người có tâm linh khá, hoặc thậm chí là cực kỳ tâm linh. Tóm lại, bằng chứng có sẵn cho thấy, phù hợp với giả thuyết của chúng tôi, rằng furry, với tư cách là một nhóm, không đặc biệt quan tâm đến tôn giáo chính thức, ngay cả khi họ có phần quan tâm đến việc theo đuổi độc lập các câu hỏi về ý nghĩa, mục đích và ý nghĩa.

Hình 17.1. Mức độ mà những người mê thú được tuyển dụng tại một hội nghị thú ở Pennsylvania coi mình là người có tôn giáo hoặc tâm linh.

Các nghiên cứu tiếp theo đã làm sáng tỏ thêm và cung cấp thêm bối cảnh cho những phát hiện này. Ví dụ, một cặp nghiên cứu năm 2017 và 2018 về những người thích thú vật một lần nữa được tuyển chọn từ một hội nghị về người thích thú vật của Pennsylvania đã phát hiện ra rằng những người thích thú vật, mặc dù có phần quan tâm đến các vấn đề tâm linh (nếu không phải là tôn giáo), nhưng lại ít quan tâm đến các tín ngưỡng cụ thể của thời đại mới (ví dụ: "năng lượng tâm linh"), cho thấy rằng họ có thể quan tâm nhiều hơn đến các hoạt động tâm linh tự định hướng thay vì chỉ đơn giản là chấp nhận các tín ngưỡng không chính thống. Trong các nghiên cứu khác, việc xác định mạnh mẽ hơn với cộng đồng người thích thú vật (và ở mức độ nào đó, xác định mạnh mẽ hơn với tư cách là một người thích thú vật nói chung-fanship) có liên quan đến điểm số tâm linh cao hơn, nhưng không liên quan đến.

- 0%.
- 5%.
- 10%.
- 15%.
- 20%.
- 25%.
- 30%.
- 35%.
- 40%.
- 45%.
- 50%.

Tâm linh Tôn giáo.

điểm tín ngưỡng cao hơn. Mặc dù điều này không nhất thiết có nghĩa là "nhiều lông hơn" khiến một người trở nên tâm linh hơn, nhưng ít nhất, nó cho thấy rằng những người tự nhận mình là furry mạnh mẽ hơn, về cơ bản, là những người coi mình có tính tâm linh hơn. Một lời giải thích có thể cho điều này là một số furry sử dụng fandom furry, nội dung furry, fursonas và các khía cạnh khác của sở thích furry của họ như một nguồn hướng dẫn hoặc ý nghĩa trong cuộc sống của họ, điều mà chúng tôi đã quan sát thấy ở ít nhất một số người hâm mộ My Little Pony được xác định cao (ví dụ: Edwards và cộng sự, 2019). Để kết thúc phần này về tín ngưỡng tôn giáo của furry, bức tranh rất phức tạp, giống như rất nhiều khía cạnh của fandom furry. Không có một danh mục, liên kết hoặc thuật ngữ nào mô tả đơn phương tín ngưỡng tôn giáo hoặc tâm linh của furry như một nhóm-họ không được xác định bởi một liên kết tôn giáo cụ thể nào cũng như không được xác định bởi sự thiếu vắng hoàn toàn tín ngưỡng tôn giáo. Chúng ta có thể nói rằng, xét về mặt nhóm, những người thích thú có xu hướng thiên về tâm linh hơn là tôn giáo, cho thấy nhiều người đã rời xa các tổ chức tôn giáo chính thức, có tổ chức để theo đuổi ý nghĩa, mục đích và ý nghĩa của cuộc sống—mặc dù đây là một phần của xu hướng lớn hơn mà chúng ta thấy ở những nhóm có đặc điểm nhân khẩu học tương tự. Tôn giáo, tâm linh và sự thiếu hụt của chúng không phải là bản chất của người thích thú, và sự đa dạng về mặt nhân khẩu học được quan sát thấy ở những người thích thú dẫn đến sự đa dạng đáng kể trong biểu hiện của các tín ngưỡng tôn giáo và tâm linh của xu hướng của một số furry được xác định cao dựa vào fandom như một nguồn ý nghĩa, mục đích và ý nghĩa có lẽ không chỉ riêng đối với fandom furry, đã được quan sát thấy trong các fandom tương tự. Nếu có một đặc điểm độc đáo hoặc riêng biệt đối với furry, thì đó là số lượng đáng kể các furry Pagan / Wiccan có tỷ lệ phổ biến cao hơn nhiều so với những gì đã được quan sát thấy trong các nhóm người hâm mộ khác—mặc dù lý do cho điều này hiện vẫn chưa được biết. Niềm tin chính trị Theo cùng cách chúng ta đã làm đối với tôn giáo niềm tin, chúng ta có thể hình thành giả thuyết về niềm tin chính trị của furries dựa trên thành phần nhân khẩu học của họ. Cụ thể, dựa trên các đặc điểm mà chúng tôi đã đề cập ở phần trước, chúng ta có thể đưa ra giả thuyết rằng furries, với tư cách là một nhóm, phải khá tiến bộ, tự do hoặc thiên tả trong quan điểm chính trị của họ. 9 Ví dụ, chung.

9 Chúng ta nên lưu ý rằng chúng ta đang thảo luận về chính trị ở đây trong một hệ thống lấy người Mỹ làm trung tâm,

trong đó “thiên tài” ám chỉ hệ tư tưởng chính trị tự do/tiến bộ hơn và “thiên hữu” ám chỉ chủ nghĩa bảo thủ chính trị với sự nhẫn nại và quyền tự do cá nhân. Chúng ta cũng nên lưu ý rằng khi nói đến niềm tin chính trị “tiến bộ”, chúng ta đang ám chỉ đến niềm tin chính trị ủng hộ các chính sách nhằm tăng cường chủ nghĩa bình đẳng bao gồm, nhưng không giới hạn ở, phân phối lại thu nhập, hành động khẳng định, luật bảo vệ cho.

niềm tin rằng những người trẻ tuổi có khuynh hướng chính trị tiến bộ hơn những người lớn tuổi đã được chứng minh là có cơ sở thực nghiệm (ví dụ, Truett, 1993). Tương tự như vậy, có bằng chứng cho thấy giáo dục sau trung học thường gắn liền với sự tăng chủ nghĩa tự do chính trị (Hastie, 2007). 10 Người LGBTQ+ cũng được phát hiện có niềm tin tự do hơn đáng kể so với những người không phải LGBTQ+ (Worthen, 2020). Tóm lại, thành phần nhân khẩu học khá trẻ, phần lớn có trình độ đại học, chủ yếu là LGBTQ+ của cộng đồng người hâm mộ furry nên có khuynh hướng thiên về quan điểm chính trị khá tự do.

Hình 17.2. Tỷ lệ mẫu người thích thú trực tuyến được tuyển dụng vào năm 2021 có nhiều khuynh hướng chính trị khác nhau, được mã hóa dựa trên các câu trả lời mở cho câu hỏi yêu cầu họ mô tả nhận dạng chính trị của mình.

các nhóm thiểu số và tăng cường quyền của người lao động (ví dụ, công đoàn). Điều này trái ngược với các chính sách bảo thủ hơn nhằm tối đa hóa quyền tự do cá nhân (ví dụ, thị trường tự do, giảm thiểu thuế, giảm thiểu sự can thiệp của chính phủ). 10 Có một số điều kiện quan trọng đối với điều này, bao gồm thực tế là hiệu ứng khác nhau.

tùy thuộc đáng kể vào chuyên ngành học thuật mà người đó theo đuổi và thực tế là vẫn còn nhiều tranh luận về các cơ chế thúc đẩy hiệu ứng này (ví dụ, liệu những người theo chủ nghĩa tự do hơn có chọn theo đuổi các lĩnh vực học thuật cụ thể hay việc tìm hiểu thêm về các ý tưởng tự do và dành thời gian bên những người theo đuổi các ý tưởng tự do hơn có thay đổi khuynh hướng chính trị của một người không?).

- 0%.
- 10%.
- 20%.
- 30%.
- 40%.
- 50%.
- 60%.
- 70%.

Bảng 17.3. Ví dụ về những câu trả lời mở của người trả lời furry cho một câu hỏi về bản sắc chính trị và cách họ được mã hóa. Thẻ loại Ví dụ Rất tự do “Chủ nghĩa vô chính phủ cực tả Chủ nghĩa Marx Chủ nghĩa cộng sản Chủ nghĩa chống tư bản” “Chắc chắn là nghiêng hẳn về phía tả, đến mức cả hai đảng lớn ở Hoa Kỳ đều cực hữu hơn tôi.”

“Cực tả về mặt xã hội và tài chính”.

Vừa phải.

Tự do “Đảng Lao động Úc (trung tả/tả)” “Đảng Dân chủ trung tả” “Đảng Dân chủ mới Canada trung tả” “Dân chủ” “Trung dung cấp tiến” “Khuynh hướng tả nhưng không cố định vào một đảng cụ thể”.

Trung tâm "Theo la bàn chính trị nghĩa đen là trung tâm trung tâm" "Trung dung, tôi đoán vậy? Tôi không biết họ gọi đó là gì khi bạn thích lắng nghe cả hai phía (hoặc nhiều hơn) của một cuộc tranh luận trước khi quyết định" "Ôn hòa/Trung dung có khuynh hướng thiên về cả hai đảng phái chính trị".

Vừa phải.

Bảo thủ "Trung dung, thiên hữu".

"Trung tâm với tầm nhìn đẹp".

"Trung tâm bên phải".

"Đảng Cộng hòa Trung dung".

"Thận trọng".

Rất.

Bảo thủ "Cỗ bảo thủ".

Bảng 17.4. Tỷ lệ phổ biến của các nhãn chính trị cụ thể trong các câu trả lời mở của những người trả lời furry cho một câu hỏi về bản sắc chính trị. Nhãn % của các câu trả lời Xã hội chủ nghĩa / Cộng sản 30,3 Vô chính phủ 8,3 Tự do 6,5 Bảo vệ môi trường 5,1 Chủ nghĩa nhân văn 2,4 Chống phát xít / Chống phát xít 1,4 Chống tư bản 1,1 Chủ nghĩa công đoàn 1,1 Chủ nghĩa tư bản 0,8 Chủ nghĩa dân tộc 0,6 Độc đoán 0,3 Quốc xã 0,2 Chống xã hội chủ nghĩa 0,2 Trung lập / Không Liên kết / Độc lập 19,6 Tôi không hiểu / Thờ ơ / Tôi không biết 17,5 Hỗn hợp 3,5 Tôi không muốn thảo luận về chính trị của mình 1,5.

Bỏ qua các giả thuyết, dữ liệu cho thấy điều gì? Chúng tôi đã kiểm tra các giả thuyết của mình qua một số nghiên cứu khác nhau, do lưỡng khuynh hướng chính trị theo vô số cách khác nhau với các mức độ phức tạp khác nhau.

Cách đầu tiên và có lẽ là cách trực tiếp nhất mà chúng tôi đã thực hiện là chỉ cần yêu cầu những người thích thú mô tả, theo cách mở, cách họ xác định về mặt chính trị. Đây là cách tiếp cận mà chúng tôi đã thực hiện trong một Nghiên cứu trực tuyến năm 2021. Xem xét các phản hồi khác nhau, những người tham gia được phân loại theo hai cách khác nhau. Đầu tiên, khi có thể, niềm tin của họ được phân loại theo thang điểm năm điểm, một chiều, từ "rất tự do" đến "rất bảo thủ". Tỷ lệ phổ biến của các loại khác nhau này được thể hiện trong Hình 17.2. 11 Chúng tôi cũng minh họa cách người trả lời được mã hóa thành từng loại khác nhau với một số phản hồi đại diện cho từng loại trong Bảng 17.3.

11 Lưu ý rằng bảng này không bao gồm khoảng 20% số người tham gia.

không biểu lộ niềm tin chính trị, sự thờ ơ về chính trị hoặc biểu lộ rằng họ không muốn đưa ra niềm tin chính trị của mình.

Ngoài chiều hướng duy nhất ở trên, chúng tôi cũng đã thống kê các nhận dạng chính trị đáng chú ý và tần suất của chúng trong Bảng 17.4. Tổng hợp lại, những kết quả này phù hợp với giả thuyết của chúng tôi dựa trên thành phần nhân khẩu học của cộng đồng người hâm mộ furry: trong các phản hồi mở, furry có xu hướng thiên về tự do ở mức độ vừa phải, với một số lượng lớn furry tự nhận mình là cực kỳ thiên tả. Điều này được phản ánh cả về mặt phân loại của họ trên một chuỗi liên tục và về mặt một số nhãn cụ thể phổ biến nhất được sử dụng (ví dụ: xã hội chủ nghĩa, cộng sản). Ngược lại, quan điểm trung dung và bảo thủ có xu hướng ít phổ biến hơn nhiều, cả khi được đánh giá bằng cách sử dụng một chuỗi liên tục và về mặt phổ biến của các nhãn cụ thể dựa trên bảo thủ (ví dụ: tự do, tư bản). Cũng cần lưu ý rằng trong "sự thay đổi xung quanh xu hướng chung hướng tới chủ nghĩa tự do" này, khoảng một phần tư đến một phần ba số furry coi mình không quan tâm đến chính trị hoặc không có liên kết chính trị cụ thể nào.

Người ta có thể lập luận rằng bản chất mở của những kết quả này cho phép chúng ta, những nhà nghiên cứu, có thể diễn giải rất nhiều, những người lựa chọn cách diễn giải tốt nhất cho phản ứng cụ thể của người tham gia (ví dụ, như "rất

"tự do" hoặc chỉ "tự do vừa phải"). Điều cần thiết là hội tụ bằng chứng từ các biện pháp khác, khách quan hơn để xem liệu xu hướng chung này hướng tới chủ nghĩa tự do có nhất quán và đáng tin cậy hay không. Để đạt được mục đích đó, chúng ta chuyển sang kết quả từ các nghiên cứu bổ sung. Để so sánh một cách khá tương tự, chúng ta có thể xem xét kết quả của hai nghiên cứu khác nhau từ năm 2012 và 2014, cả hai đều tuyển dụng những người tham gia từ một hội nghị furry ở Pennsylvania. Liên quan đến những phát hiện trước đó, những người trả lời được yêu cầu chỉ ra khuynh hướng chính trị của họ nằm ở đâu trên một chiều duy nhất gồm 7 điểm, từ "rất tự do" đến "rất bảo thủ". Mặc dù thang đo thiếu sắc thái của biện pháp mở, bao gồm cả việc không cho phép người tham gia chỉ ra "Tôi không care", nhưng nó loại bỏ mọi thành kiến tiềm ẩn mà chúng ta có thể có khi phân loại những người tham gia theo chuỗi liên tục vì những người tham gia tự phân loại mình. Kết quả, được thể hiện trong Hình 17.3, cho thấy một mô hình phản hồi khá giống nhau, với những người furry có khuynh hướng tự do nhiều hơn so với phe bảo thủ, cũng như có khuynh hướng tự do vừa phải hơn là rất tự do. Chúng ta cũng nên lưu ý rằng tỷ lệ cao hơn của những người ở giữa thang đo có thể là kết quả của những người trả lời thờ ơ hoặc không quyết định chọn phản hồi "trung lập" nhất có sẵn. Nếu không có gì khác, khả năng này đáng được thận trọng khi diễn giải ý nghĩa của phản hồi trung dung đối với biện pháp này.

Hình 17.3. Phản ứng của những người yêu thích thú vật được tuyển dụng tại hai hội nghị thú vật ở Pennsylvania đối với biện pháp đơn chiều về khuynh hướng chính trị.

Những độc giả am hiểu về diễn ngôn chính trị có thể thấy bức bối vì cách tiếp cận khá đơn giản mà chúng ta đã áp dụng đối với khuynh hướng chính trị. Suy cho cùng, niềm tin chính trị của mọi người có thể đa dạng và tinh tế: một người có thể khá tiến bộ khi nói đến luật bảo vệ quyền của những người LGBTQ+ trong khi cũng có lập trường bảo thủ hơn về thuế và các dự án phúc lợi xã hội. Vì mục đích này, chúng tôi đã tiến hành một nghiên cứu vào năm 2013 trong đó những người yêu thích thú vật được tuyển dụng tại một hội nghị về thú vật ở Texas được yêu cầu chỉ ra khuynh hướng chính trị của họ trên cùng một thang điểm 7 điểm, từ "rất tự do" đến "rất bảo thủ", nhưng phải làm như vậy ba lần riêng biệt: một lần liên quan đến quan điểm của họ về các chính sách xã hội (ví dụ: hành động khẳng định, hôn nhân đồng giới, quyền của người chuyển giới), một lần liên quan đến quan điểm tài chính của họ (ví dụ: chăm sóc sức khỏe toàn dân, thuế suất thấp hơn) và một lần về bản sắc chính trị chung của họ. 12 Kết quả được thể hiện trong Hình 17.4.

12 Một điểm khác biệt quan trọng nữa trong biện pháp nghiên cứu này là nó cho phép.

người tham gia chỉ ra "Tôi không biết" là một tùy chọn, mà khoảng 20% furries đã chọn. Khi tính đến điều này, chúng ta có thể tự tin hơn khi nói rằng những người trả lời chọn tùy chọn trung lập hoặc trung dung có lẽ thực sự chỉ ra lập trường trung dung hơn là không biết cách nào khác để chỉ ra sự thờ ơ hoặc thiếu hiểu biết về chính trị.

- 0%.
- 5%.
- 10%.
- 15%.
- 20%.
- 25%.
- 30%.

2012 2014.

Hình 17.4. Phản ứng của những người yêu thích thú vật được tuyển dụng tại một hội nghị thú vật ở Texas đối với ba biện pháp đơn chiều về định hướng xã hội, kinh tế và chính trị.

Nhân xét đầu tiên của chúng tôi về chiều hướng "chính trị" là những người thích thú vật, một lần nữa, có xu hướng xác định nhiều hơn về phía tự do của thang đo so với phía bảo thủ. Sự nhất quán này được quan sát thấy mặc dù mẫu này được tuyển dụng từ một hội nghị ở Texas, một tiểu bang bảo thủ hơn Pennsylvania dựa trên cả các cuộc bầu cử tổng thống và quốc hội kể từ những năm 1990. Mặc dù đến từ miền Nam sâu thẳm, trái ngược với miền Bắc, chúng tôi vẫn quan sát thấy cùng một xu hướng hướng tới các niềm tin tự do, với sự ưu tiên mạnh mẽ hơn cho các niềm tin ôn hòa hơn là các niềm tin rất tự do, một lần nữa cho thấy sự nhất quán của phát hiện chung này. Cung cấp thêm sắc thái cho các phát hiện, chúng tôi cũng tìm thấy sự khác biệt đáng kể giữa các phản hồi về chính sách xã hội và tài chính. Cụ thể, những người thích thú vật cho thấy sự ưu tiên rất lớn đối với các chính sách tự do về mặt xã hội nhưng lại giữ lập trường trung dung sâu sắc hơn, gần như bảo thủ đối với các chính sách kinh tế. Tuy nhiên, biện pháp này không phải là không có một loạt vấn đề riêng, một trong số đó là liệu những người thích thú vật có thể được tin tưởng khi họ tự gọi mình là người có khuynh hướng tự do hay bảo thủ trong quan điểm chính trị của mình hay không. Các nghiên cứu đã chỉ ra rằng mọi người, đặc biệt là những người trẻ tuổi, dễ bị để áp dụng các nhãn hiệu chính trị không nhất thiết phản ánh vị trí thực tế của họ (Zell & Bernstein, 2013). Ví dụ, một người lớn lên trong một gia đình theo chủ nghĩa tự do có thể.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.

Xã hội Kinh tế Chính trị.

xác định là người theo chủ nghĩa tự do, nhãn hiệu nhận dạng nhóm của họ (ví dụ, xuất thân từ một "gia đình theo chủ nghĩa tự do"), mặc dù nắm giữ các vị trí tài chính và xã hội chủ yếu theo chủ nghĩa bảo thủ. Chúng tôi đã đánh giá khả năng này trong một Nghiên cứu năm 2019 tại một hội nghị furry ở Texas. Tại đó, chúng tôi đã đưa cho furries một thang đo chính trị gồm 42 mục được thiết kế để đánh giá ý kiến của họ về các vị trí chính trị cụ thể. Người thiết kế ban đầu của thang đo đã tạo ra thang đo để đánh giá ba chiều của niềm tin chính trị: chủ nghĩa xã hội kinh tế (ví dụ: "Để bảo vệ quyền của người lao động, các công đoàn lao động nên có nhiều quyền lực hơn"), chủ nghĩa dân túy đương đại (ví dụ: "Cần đóng cửa biên giới đối với người xin tị nạn") và chủ nghĩa bảo thủ xã hội (ví dụ: "Cần bãi bỏ mức lương tối thiểu"; Laméris, 2015). Như Hình 17.5 tiết lộ, khi nói đến phản ứng thực tế của furries đối với các vấn đề chính trị cụ thể, họ có xu hướng thiên về các vị trí tự do hơn, xét về cả chính sách xã hội và kinh tế. Furries cũng đạt điểm khá thấp về thước đo chủ nghĩa dân túy đương đại, điều này cũng nói lên sự tuân thủ chung đối với một hệ tư tưởng tự do hơn.

Hình 17.5. Mức độ đồng thuận trung bình của những người yêu thích thú vật được tuyển dụng tại một hội nghị về thú vật ở Texas theo ba thang đo khác nhau về các khía cạnh khác nhau của khuynh hướng chính trị.

Như một cái nhìn cuối cùng về một số sắc thái trong niềm tin chính trị của những người thích thú, như một phần của cùng một nghiên cứu năm 2019 về những người thích thú ở Texas, chúng tôi đã trình bày cho những người trả lời một bộ sáu chiều khác nhau liên đến các niềm tin chính trị khác nhau. Đối với mỗi chiều, những người thích thú chỉ ra, trên thang điểm 7, nơi mà chính trị của họ.

0%.
10%.
20%.
30%.

40%.

50%.

60%.

1 - Hoàn toàn không đồng ý.

2 3 4 5 6 7 - Đồng ý mạnh mẽ.

Chủ nghĩa xã hội kinh tế Chủ nghĩa dân túy đương đại.

Chủ nghĩa bảo thủ xã hội.

nhiều tin đã giảm. Bảng 17.5. Kết quả cho thấy, phù hợp với những phát hiện trước đó, rằng furries có nhiều khả năng tự nhận mình là người theo chủ nghĩa tự do hơn là bảo thủ. Họ cũng có xu hướng thiên về chủ nghĩa tự do hơn liên quan đến các vấn đề kinh tế, ít nhất là khi áp đặt các quy định kinh tế và ủng hộ chủ nghĩa bình đẳng hơn là chủ nghĩa tinh hoa. 13 Tuy nhiên, phù hợp với xu hướng thiên về chủ nghĩa tự do ôn hòa hơn, furries phản đối nhiều hơn là ủng hộ chủ nghĩa tập thể. Furries cũng cho thấy quan điểm nói chung là ôn hòa về vai trò của quyền lực nhà nước và thường thiên về quyền tự do ngôn luận tuyệt đối hơn là áp đặt các hạn chế đối với quyền tự do ngôn luận.

Bảng 17.5. Tỷ lệ phản hồi của những người yêu thích thú vật được tuyển chọn tại một hội nghị người hâm mộ ở Texas đối với sáu khía cạnh chính trị khác nhau.

Mô neo 1.

% Nghiêng về neo. 1.

% Trung lập về vấn đề này.

% Nghiêng về neo. 2.

Mô neo 2.

Bảo thủ 16,0 20,1 63,9 Tự do.

Tự do kinh tế 31,1 28,9 40,1 Kinh tế.

Quy định.

Chủ nghĩa cá nhân 50,7 26,1 23,9 Chủ nghĩa tập thể.

Không có diện của Nhà nước 27,5 48,5 24,0 Hoàn thành.

Quyền lực nhà nước.

Chủ nghĩa tinh hoa 10,5 31,0 58,5 Chủ nghĩa bình đẳng.

Hoàn toàn miễn phí.

Bài phát biểu 67,8 16,8 15,3 Miễn phí có giới hạn.

Lời nói.

Tóm lại, dữ liệu chúng tôi đã xem xét nhìn chung ủng hộ ý tưởng rằng những người yêu thích thú vật, nhìn chung, có khuynh hướng khá tự do, một phát hiện phù hợp với những gì chúng tôi đưa ra giả thuyết dựa trên thành phần nhân khẩu học 14 của toàn bộ cộng đồng người hâm mộ thú vật. 15 Tuy nhiên, vẫn có sự khác biệt xung quanh điểm trung tâm này.

13 Nhìn lại, “chủ nghĩa tinh hoa” là một lựa chọn từ ngữ tồi, và đáng lẽ đã như vậy.

được thể hiện tốt hơn bằng một điểm neo như “hệ thống phân cấp”. 14 Để có thêm bằng chứng cho thấy nhân khẩu học góp phần vào niềm tin của những người thích thú vật, chúng tôi cũng đã.

chứng kiến sự khác biệt về tuổi tác trong các mẫu furry. Cụ thể, trong một số nghiên cứu của chúng tôi từ năm 2012 đến năm 2019, những furry lớn tuổi thường bảo thủ và có tinh thần hơn những furry trẻ tuổi. 15 Bằng chứng hiện có cho thấy định vị tự do của fandom furry còn xa vời.

từ độc đáo đến furries khi nói đến fandom. Các nghiên cứu năm 2013 và 2014 đã phát hiện ra rằng.

xu hướng, với khoảng 20-25% furry khá thờ ơ, không quan tâm hoặc không hiểu biết đủ về chính trị để đưa ra quan điểm của mình, và một số furry tự nhận mình là người bảo thủ. Nhận thức về Niềm tin Chính trị trong Fandom Trước khi kết thúc chương này, chúng tôi muốn quay lại ngắn gọn với nghiên cứu năm 2021, trong đó chúng tôi đã xem xét các phản hồi mở của furries về khuynh hướng chính trị của họ. Bản thân câu hỏi này là một phần của một loạt các câu hỏi, trong đó có hai câu hỏi đặc biệt làm sáng tỏ cách furries nhận thức về chính trị trong fandom. Câu hỏi đầu tiên liên quan đến việc furries có cảm thấy thoải mái khi thể hiện quan điểm chính trị của mình trong không gian fandom hay không. Đây là câu hỏi mà chúng tôi thường được furries yêu cầu nghiên cứu, tự hỏi liệu có sự xung đột giữa mong muốn của một số furries muốn sử dụng fandom như một phương tiện chủ nghĩa thoát ly và mong muốn của những người thích thú khác là sử dụng fandom để gặp gỡ những người có cùng quan điểm chính trị với họ. 16 Để thu thập dữ liệu có liên quan về vấn đề này, chúng tôi đã yêu cầu những người thích thú cho biết, theo cách mở, liệu họ có cảm thấy thoải mái khi thể hiện quan điểm chính trị của mình trong không gian fandom hay không.

Hình 17.6. Tỷ lệ những người theo chủ nghĩa cực kỳ tự do, vừa phải tự do, trung dung và bảo thủ được tuyển dụng trong một nghiên cứu trực tuyến, những người cảm thấy thoải mái ở nhiều mức độ khác nhau khi bày tỏ quan điểm chính trị của mình trong cộng đồng người hâm mộ furry. Những người trả lời vừa phải bảo thủ và rất bảo thủ đã được kết hợp do họ tương đối không phò biển.

trong khi những người thích thú vật, xét về tổng thể, có xu hướng tự do hơn so với sinh viên đại học nghệ thuật tự do trung bình, họ không tự do hơn những người hâm mộ anime hay thể thao giả tưởng. 16 Quan điểm này thậm chí còn trở nên sâu sắc hơn trong những năm gần đây vì mang tính chỉ trích cao.

các vấn đề chính trị như việc chấp nhận những người theo chủ nghĩa cực hữu và tân Quốc xã vào không gian dành cho người thú đã trở nên nổi bật trên mạng xã hội dành cho người thú.

0%.

50%.

100%.

Có phần thoải mái.

Thoải mái.

Tránh xa /.

Không thoải mái.

Rất tự do Tự do vừa phải Trung dung Bảo thủ.

Kết quả, được thể hiện trong Hình 17.6, cho thấy rõ ràng rằng có hai quan điểm rất khác biệt về vấn đề này. Nhìn chung, những người theo chủ nghĩa tự do cảm thấy khá thoải mái khi thể hiện quan điểm chính trị của mình trong furry không gian, trong khi những người theo chủ nghĩa trung dung (ở một mức độ nào đó) và những người bảo thủ đặc biệt cảm thấy không thoải mái khi bày tỏ quan điểm chính trị của mình trong không gian furry. Lý do có khả năng nhất cho xu hướng này bắt nguồn từ việc fandom chủ yếu bao gồm những người thích thú vật có lập trường chính trị khá tự do. Những người thích thú vật trung dung và bảo thủ có thể đã nhận ra sự không được ưa chuộng của lập trường của họ trong không gian furry và do đó, có thể cảm thấy sợ hãi khi bày tỏ lập trường của mình trong không gian furry, biết rằng làm như vậy có nguy cơ bị những người khác xung quanh tấn công. Nói về ý tưởng này, có thể minh họa bằng cách so sánh một số phản ứng của những người thích thú vật tự do và bảo thủ để xem liệu họ có cảm thấy thoải mái khi chia sẻ quan điểm chính trị của mình trong không gian furry hay không. Đối với những người thích thú vật tự do, hầu hết đều tỏ ra thoải mái đáng kể trước viễn cảnh bày tỏ quan điểm của mình, thường biết rằng lập trường của họ có khả năng là lập trường đa số trong không gian fandom so với những nơi khác trong cuộc sống của họ.

"Đúng vậy, phần lớn bạn bè tôi đều có khuynh hướng thiên tả."

"Đúng vậy, hầu hết những người hâm mộ mà tôi đã tương tác về chủ đề này đều có lý tưởng tương tự hoặc cởi mở để thảo luận một cách văn minh."

"Đúng vậy, hầu hết mọi người đều có quan điểm tương tự như tôi về quyền con người đối với mọi chủng tộc/giới tính/khuynh hướng tình dục, v.v."

"Đúng vậy, khá nhiều thành viên trong fandom furry là người theo cánh tả."

"Nhiều hơn bất kỳ nơi nào khác. Có thể trừ một hội nghị về Star Trek, nhưng chưa bao giờ thử."

"Thường là vậy. Có lẽ còn hơn cả ngoài cộng đồng người hâm mộ."

"Đúng vậy. Như với bất kỳ vấn đề chính trị nào, sẽ luôn có những bất đồng nhưng nhìn chung, tôi cảm thấy rằng phần lớn người hâm mộ đều chia sẻ niềm tin tương tự hoặc không cảm thấy mạnh mẽ theo bất kỳ cách nào."

17 Chỉ là chơi chữ có chủ ý thôi!

"Đúng vậy, tôi không ngại phản ứng dữ dội vì điều đó xảy ra ở khắp mọi nơi, mặc dù cộng đồng người hâm mộ furry vốn là nơi dễ dàng để trở nên tiến bộ."

Mặc dù chiếm đa số, một số người theo chủ nghĩa tự do vẫn tỏ ra ngần ngại khi đưa vấn đề chính trị vào không gian fandom, hoặc ít nhất là giới hạn chủ đề thảo luận vào những chủ đề quan trọng, thường là để giữ hòa bình hoặc tránh xung đột.

"Đúng vậy, tuy nhiên đó không phải là điều tôi thích làm, tôi cảm thấy rằng mặc dù chính trị quan trọng nhưng chúng phá hỏng các mối quan hệ và đốt cháy những cây cầu, vì vậy tôi có xu hướng giữ kín những điều như vậy trừ khi có lý do chính đáng. nói lên đi."

"Chắc chắn rồi, nhưng tôi chọn không làm vậy vì tôi vẽ tranh về furry là nghề của mình và tôi cảm thấy không có doanh nghiệp nào nên thể hiện niềm tin chính trị. Quan điểm chính trị của tôi và cách tôi bỏ phiếu không phải là điều tôi muốn thảo luận với fandom furry, ngay cả khi tôi biết niềm tin của mình phù hợp với phần lớn fandom."

"Vâng, khuynh hướng chính trị của tôi khá phô biến. Nhưng tôi không thực sự nghĩ đó là nơi dành cho chính trị."

"Tôi có gắng giữ quan điểm chính trị của mình chủ yếu cho riêng mình. Có thời điểm và địa điểm. Đôi khi, nói về chính trị là điều chấp nhận được và có lợi, nhưng hầu hết thời gian thì không cần thiết."

"Tôi cảm thấy rằng việc thể hiện một số chủ đề nhất định (ví dụ: quyền LGBTQ) nên được thể hiện, trong khi các chủ đề khác nên không."

"Ở hầu hết các mức độ thì có. Tôi công khai có BLM trong tên người dùng Twitter của mình. Tôi cũng sẽ đưa những thứ khác như ACAB 18 vào đó, nhưng một số thứ này vẫn còn hơi "nóng" đối với một số người thích lông thú, và chưa hẳn là những cuộc thảo luận mà chúng ta có thể có ngay bây giờ."

"Tôi chỉ làm vậy nếu điều đó cần thiết cho cuộc thảo luận hiện tại. Chúng ta nên cố gắng hạn chế chính trị trừ khi thực sự cần thiết, như trong trường hợp BLM, quyền LGBTQ hoặc Stop Asian Hate."

18 ACAB là viết tắt của "tất cả cảnh sát đều là đồ khốn nạn" và thường được dùng để thể hiện sự thù địch.

hoặc chỉ trích cảnh sát, thường trong bối cảnh lạm dụng quyền lực hoặc tham nhũng.

Ngược lại, phần lớn những người trung dung và bảo thủ cảm thấy không thoải mái khi bày tỏ quan điểm chính trị của mình công khai trong không gian furry, thường là vì sợ hậu quả hoặc phản ứng dữ dội từ cộng đồng người hâm mộ rộng lớn hơn. Hầu hết đều nhận thức rất rõ về sự không được ưa chuộng của vị trí của họ trong không gian người hâm mộ.

"Không, mọi người có xu hướng dễ nỗi giận lầm."

"Hoàn toàn không. Tôi đã từng bị cấm tham gia một cuộc họp địa phương vì bày tỏ rằng tôi sẽ bỏ phiếu cho một ứng cử viên Đảng Bảo thủ. Điều này chứng minh với tôi rằng những người thích thú không cởi mở để lắng nghe quan điểm của người khác."

"Hoàn toàn không, nếu anh dám nói bất cứ điều gì ngay cả khi đó không phải là quan điểm cực tả, anh sẽ bị hủy bỏ."

"Không. Tôi sẽ bị thiêu sống."

"Không, việc có bất kỳ lý tưởng 'cánh hữu' nào cũng khiến bạn trở thành ác quỷ."

"Hoàn toàn không. Tôi chỉ muốn thảo luận về chính trị với những người bạn rất thân của mình. Thảo luận về nó trong không gian furry sẽ chỉ khiến tôi bị quấy rối/bắt nạt, bị tẩy chay tại các sự kiện IRL và bị xa lánh. Nó sẽ phá hủy công việc kinh doanh của tôi. Nhóm bị thiệt hại nhất trong fandom là những furry không thiên tả 100%."

"Với tình hình hiện nay và mức độ căm ghét trực tuyến đối với những người theo chủ nghĩa Bảo thủ, tôi sẽ không thoải mái. Hầu hết những người thích thú trực tuyến mà tôi theo dõi đều rất thiên tả với những thứ như BLM và ACAB, và tôi thường thấy mình cảm thấy xa lạ khi nói đến việc giao lưu chính trị với các thành viên khác trong cộng đồng người hâm mộ. Chết tiệt, sau chuyến thăm Điện Capitol vào ngày 6 tháng 1, Furaffinity (một trong những trang web thú cưng trực tuyến yêu thích của tôi) đã trở nên chính trị và tôn thờ cánh tả đến mức tôi cảm thấy phát ngán trang web đó trong một thời gian rất dài sau đó. Thậm chí còn có một số người thích thú đã đăng trong các mục nhật ký của họ. rằng nếu bắt kỳ người theo dõi hoặc người theo dõi nào của họ ủng hộ Trump, thì họ hãy cút đi

và bỏ theo dõi họ. Mặc dù tôi biết rằng sẽ có ít nhất một số mức độ chia rẽ chính trị trong furry fandom, mức độ tôn thờ và căm ghét của cánh tả đối với bất kỳ ai có quan điểm cánh hữu (kể cả đối với những người ôn hòa như tôi) có vẻ như đi ngược lại với những gì mà fandom furry đại diện như một cộng đồng chào đón. Với tình hình ngày nay.

khí hậu chính trị và cách nó xuất hiện để đẩy fandom furry vào quan điểm chính trị cực tả (và gần đây tôi thấy rất nhiều điều như vậy trên các trang web như Furaffinity, Twitter, YouTube và một số trang web khác dành cho người thích thú), tôi cảm thấy như mình sẽ bị đối xử như người tệ nhất trên đời chỉ vì tôi dám có quan điểm khác với hầu hết người thích thú mà tôi từng thấy trên mạng."

Người trả lời cuối cùng đề cập đến một chủ đề khác mà chúng tôi được yêu cầu nghiên cứu liên quan đến quan điểm về chính trị trong cộng đồng người hâm mộ furry: ý tưởng rằng cộng đồng người hâm mộ đang ngày càng trở thành một không gian chính trị.

giải quyết câu hỏi này, chúng tôi cũng yêu cầu những người tham gia cùng nghiên cứu trả lời một câu hỏi mở cuối cùng về việc họ có cảm thấy fandom đang trở nên chính trị hơn hay ít hơn không và liệu đây có phải là điều tốt hơn hay tệ hơn không. Sau khi mã hóa các phản hồi, kết quả khá thiên vị: 72,2%

của furries cho biết fandom đang trở nên chính trị hóa hơn, trong khi chỉ có 25,6% cho biết nó không còn nữa hoặc ít mang tính chính trị hơn bao giờ hết và 2,2% cho biết ít mang tính chính trị hơn so với trước đây. Tuy nhiên, 58,1% furries cho rằng sự thay đổi này phần lớn là tốt hơn, một quan điểm có nhiều khả năng được những furries theo chủ nghĩa tự do ủng hộ hơn là những furries theo chủ nghĩa trung dung hoặc bảo thủ. Trong trường hợp của những furries theo chủ nghĩa tự do, nó thường được thảo luận như một chất xúc tác cho sự thay đổi xã hội rộng lớn hơn.

"Mọi thứ dường như mang tính chính trị hơn vào những ngày này, nhưng có lẽ chỉ vì tôi đang chú ý và nhận ra nhiều hơn. Ít nhất là trong cộng đồng người hâm mộ, có vẻ như mọi thứ luôn hướng đến một nơi tốt đẹp hơn." 19.

"Có tính chính trị hơn, và đó là điều tốt vì việc hạ bệ những người bảo thủ và cực hữu là một phần cần thiết của một xã hội lành mạnh."

"Tôi nghĩ nó đã trở nên 'chính trị hơn' khi các cuộc thảo luận về cách fandom đối xử với các nhóm thiểu số và những gì fandom chấp nhận đã trở nên phổ biến hơn nhiều, điều mà tôi tin là một điều tốt sẽ dẫn đến một cộng đồng an toàn và chấp nhận hơn đối với các nhóm thiểu số thường bị loại trừ."

19 Dấu ngoặc chỉ các nhãn được người tham gia sử dụng để mô tả quan điểm chính trị của riêng họ.

khuynh hướng.

"Fandom đã trở nên chính trị hơn. Đây là điều tốt, chúng ta cố gắng che giấu ít thứ vớ vẫn hơn trong cộng đồng của mình."

"Tôi nghĩ nhiều người hơn sẽ chấp nhận sự cố chấp tràn lan trong cộng đồng người hâm mộ, và đó không phải là điều xấu. Vì vậy, vâng, tôi nghĩ vậy. Mọi người không thoải mái khi ngồi xung quanh trong khi những thứ tồi tệ xảy ra bây giờ, và tôi thích điều đó."

"Theo những gì tôi biết, các cuộc thảo luận quan trọng đã này sinh xung quanh cách fandom đối xử với người da đen và người bản địa sau vụ George Floyd... Tôi hy vọng rằng điều này sẽ biến fandom thành một cánh tay hợp pháp để thay đổi mục tiêu cuối cùng, vì chúng tôi có sức mạnh để làm điều đó hơn bất kỳ fandom nào khác đã làm trước."

Ngược lại, những người theo chủ nghĩa trung dung hoặc bảo thủ có xu hướng coi sự gia tăng hiện diện của chính trị là điều không mong muốn.

"Nó đã trở nên mang tính chính trị nhiều hơn mức có thể chấp nhận được."

"Hoàn toàn mang tính chính trị hơn, quá mức và tệ hơn."

"Có tính chính trị hơn nhiều, và theo cách rất tiêu cực và quyết đoán."

"Những người theo chủ nghĩa furry cánh tả đã biến fandom thành một cộng đồng chính trị đến mức kiểm soát mọi thứ."

"Mọi người nói chung đã bị chính trị hóa quá mức đến mức tôi nghĩ họ thực sự tin rằng có A. Mọi thứ đều có thể bị bóp méo thành chính trị và B. Đó là điều quan trọng nhất. Tất cả đều khá là chán nản."

"Nhiều chính trị hơn. Có vẻ như chính trị cánh tả cấp tiến đã xâm chiếm cộng đồng người hâm mộ furry, và mọi người phải có cùng quan điểm rằng Trump và đảng Cộng hòa là xấu xa mặc dù đảng Cộng hòa và Trump đang làm việc cho cơ sở cử tri của họ. Đối với tôi, có vẻ như furries ủng hộ chủ nghĩa cộng sản, hệ tư tưởng cực tả và muốn tự do kiểm duyệt những người bảo thủ.

và những người theo chủ nghĩa bảo thủ thay vì cùng nhau xây dựng cộng đồng người hâm mộ furry thành một cộng đồng chào đón mạnh mẽ."

"So với khi tôi tham gia cộng đồng, nó không chỉ trở nên chính trị hơn mà còn cực đoan hơn nhiều. Thay vì có gắng hiểu lý do tại sao những người mà mình không đồng tình (dù là về mặt cảm xúc, chính trị hay cơ bản) lại nghĩ theo cách đó, những người đó bị quỷ hóa và người ta cố gắng loại những người đó khỏi fandom. Nếu điều này tiếp tục trong những năm tiếp theo, tôi có cảm giác, fandom sẽ chết đối với rất nhiều người vì xung đột nội bộ. Tôi có cảm giác rằng phần lớn mọi người không có hứng thú hiểu bất kỳ ai nằm ngoài bong bóng của họ. Việc đầu tư thời gian (!! không phải tiền bạc) để cố gắng hiểu/tìm ra/thay đổi ai đó là rất hiếu - không chỉ vậy, những người cố gắng thay đổi người khác theo hướng tốt thường bị đưa vào những nơi bị quỷ hóa, thay vì được hỗ trợ trong nỗ lực của họ."

Những người theo chủ nghĩa trung dung và bảo thủ không phải là những người duy nhất bày tỏ sự tiêu cực về việc fandom furry ngày càng mang tính chính trị hơn; một số người theo chủ nghĩa tự do lại nhận ra vấn đề theo hướng không mong muốn, thường ám chỉ đến sự gia tăng nhận thức về các nhóm chính trị cực đoan hoặc bạo lực trong fandom hoặc vì sợ bị trả thù hoặc phản ứng dữ dội từ các thành phần cánh tả cực đoan hơn trong fandom.

"Những năm gần đây, những người có quan điểm cực đoan đã được lên tiếng quá nhiều."

"Fandom luôn mang tính chính trị, chỉ có một số phần tử cực hữu tìm được một chỗ an toàn trong đó và điều này dẫn chúng ta đến với bộ phim chính trị trong những năm gần đây."

"Với sự trỗi dậy của phe cực hữu và tân phát xít xâm chiếm không gian trực tuyến, chắc chắn nó mang tính chính trị hơn là là vào những năm 90."

"Fandom có tính chính trị và cảng thẳng hơn."

"Nó đã trở nên cực kỳ chính trị trong năm năm qua. Đến mức nó trở thành một vấn đề, và bạn có thể bị hủy hoại toàn bộ danh tiếng của mình vì bất cứ điều gì bị cả hai bên coi là tiêu cực."

"Tôi cảm thấy rằng - với chính trị Twitter đang phát huy tác dụng, nó khiến các cuộc trò chuyện chính trị diễn ra **nhiều** rất nhiều** so với trước đây, và nó khiến một số cuộc trò chuyện trở nên cực kỳ khó khăn - gây ra một loại chúng ta so với họ. Bản thân tôi cũng thiên về cánh tả, nhưng thấy bạn bè bị đuổi ra ngoài vì quan điểm của họ, thật là buồn."

Phản kết luận.

Sẽ là liều lịnh khi có gắng cõi động niềm tin của một nhóm đa dạng như cộng đồng người hâm mộ furry thành một phạm trù duy nhất, dù đó là niềm tin tôn giáo hay niềm tin chính trị. Furries có xu hướng trung tâm về mặt nhân khẩu học là khá trẻ, có trình độ đại học và LGBTQ+, điều này gần như chắc chắn giải thích ít nhất một số xu hướng chung khi nói đến niềm tin của furries: nói chung là thế tục hơn so với dân số nói chung và có khuynh hướng tự do hơn hoặc tiến bộ hơn so với những gì người ta thấy ở dân số nói chung. Tất nhiên, điều này không có nghĩa là tất cả furries đều nằm trong những xu hướng trung tâm này, cả về mặt nhân khẩu học và niềm tin của họ: có những furries ở độ tuổi 30, 40 và 50 có tư tưởng thế tục và tiến bộ và có những furries ở độ tuổi cuối thiếu niên có niềm tin tôn giáo sâu sắc và

những người tự nhận mình là bảo thủ về mặt chính trị. Mặc dù sẽ là một sai lầm nếu bỏ qua sự thay đổi này, tuy nhiên, cũng sẽ là một sai lầm nếu giả vờ rằng không có xu hướng chung nào cả, những xu hướng đã đã được thể hiện trong nhiều nghiên cứu khác nhau sử dụng nhiều biện pháp khác nhau để đảm bảo rằng những phát hiện không có khả năng là một "sự may rủi" hoặc một sự kỳ quặc của bất kỳ phương pháp luận nào của một nghiên cứu. Những xu hướng này chắc chắn có vẻ được những người thích thú nhận thấy: dữ liệu mở cho thấy rằng những người thích thú nhận thức sâu sắc về thái độ tiến bộ của toàn bộ cộng đồng người hâm mộ. Nhìn chung, những người thích thú tiến bộ có xu hướng coi đây là một điều tích cực, trao quyền cho họ để bày tỏ quan điểm của mình và đại diện cho chất xúc tác cho hành động chính trị. Ngược lại, những người thích thú trung dung và bảo thủ có thể coi đây là sự kìm hãm quyền tự do ngôn luận của họ - một mối quan tâm cũng được ít nhất một số người thích thú tiến bộ chia sẻ. Cuối cùng, cần lưu ý rằng mô hình niềm tin được quan sát thấy trong cộng đồng người hâm mộ furry có thể là sản phẩm của thành phần nhân khẩu học của cộng đồng người hâm mộ chứ không phải là một đặc điểm độc đáo của việc là một người thích thú: những mô hình tương tự đã được ghi nhận trong các nhóm người hâm mộ khác bao gồm người hâm mộ anime và bronies. Tương tự như vậy, các nghiên cứu của chúng tôi cho thấy rằng mức độ một người tự nhận mình là furry hoặc với fandom furry phần lớn không liên quan đến niềm tin chính trị hoặc tôn giáo của họ, cho thấy rằng có lẽ không có gì vốn có trong nội dung furry "khiến" mọi người trở nên thế tục hoặc tự do. Nếu không có gì khác, chương này đóng vai trò là lời nhắc nhở quan trọng rằng mặc dù việc nghiên cứu những điều kỳ quặc và.

đặc điểm của fandom furry, chúng ta không bao giờ nên quên rằng furries không chỉ quan tâm đến các nhân vật động vật được nhân cách hóa. Sự khác biệt về nhân khẩu học trong chính fandom furry và khi so sánh với các fandom khác có thể và thực sự ảnh hưởng đến suy nghĩ, cảm xúc và hành vi của furries trong không gian fandom và thế giới rộng lớn bên ngoài fandom. Tài liệu tham khảo Arrey, AE, Bilsen, J., Lacor, P., & Deschepper, R. (2016). Tâm linh/tôn giáo: Một nguồn tài nguyên văn hóa và tâm lý trong số những phụ nữ di cư Châu Phi cận Sahara mắc HIV/AIDS tại Bỉ. *PLoS One*, 11 (7), e0159488. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0159488> Barnes, DM, & Meyer, IH (2012). Tôn giáo, chứng sợ đồng tính nội tâm hóa và sức khỏe tâm thần ở những người đồng tính nữ, đồng tính nam và song tính. *Tạp chí Chính hình học Hoa Kỳ*, 82 (4), 505-515. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.2012.01185.x> Bergin, AE (1991). Các giá trị và vấn đề tôn giáo trong liệu pháp tâm lý và sức khỏe tâm thần. *Nhà tâm lý học Hoa Kỳ*, 46 (4), 394-403. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.46.4.394> Edwards, P., Chadborn, DP, Plante, C.

N., Reysen, S., & Redden, MH (2019). Gặp gỡ những chú ngựa con: Tâm lý của người hâm mộ My Little Pony ở người lớn. McFarland & Company. Hastie, B. (2007). Giáo dục đại học và định hướng chính trị xã hội: Vai trò của ảnh hưởng xã hội trong việc tự do hóa sinh viên. *Tạp chí Tâm lý Giáo dục Châu Âu*, 22 (3), 259-274. <https://doi.org/10.1007/BF03173425> Laméris, M. (2015). Về việc đo lường và xác nhận hệ tư tưởng chính trị (Luận văn thạc sĩ chưa xuất bản). Đại học Groningen, Hà Lan. McMurray, AJ, & Simmers, CA (2020). Tác động của sự đa dạng thế hệ đến tâm linh và tôn giáo tại nơi làm việc. *Tầm nhìn: Tạp chí Quan điểm Kinh doanh*, 24 (1), 70-80. <https://doi.org/10.1177/0972262919884841> Trung tâm nghiên cứu Pew (nd). Nghiên cứu về bối cảnh tôn giáo. <https://www.pewresearch.org/religion/religious-landscape-study/> Trung tâm nghiên cứu Pew

(2012, ngày 18 tháng 12). Bối cảnh tôn giáo toàn cầu. <https://www.pewresearch.org/religion/2012/12/18/global-religiouslandscape-exec/> Sagan, C. (2011). Thế giới bí ẩn: Khoa học như ngọn nến trong bóng tối. Ballantine Books.

Schieman, S. (2010). Tình trạng kinh tế xã hội và niềm tin về ảnh hưởng của Chúa trong cuộc sống hàng ngày.

Xã hội học tôn giáo, 71 (1), 25-51. <https://doi.org/10.1093/socrel/srq004> Schwadel, P. (2016). Giáo dục đại học có gây ra sự suy giảm tôn giáo không: Phân tích theo chiều dọc về các tác động bên trong và giữa con người của giáo dục đại học đối với lòng sùng đạo. The Sociological Quarterly, 57 (4), 759-786. <https://doi.org/10.1111/tsq.12153> Schwadel, P. & Sandstrom, A. (2019, ngày 24 tháng 5). Người Mỹ đồng tính nữ, đồng tính nam và song tính ít sùng đạo hơn người lớn dị tính theo các biện pháp truyền thống. Trung tâm nghiên cứu Pew. <https://www.pewresearch.org/facttank/2019/05/24/lesbian-gay-and-bisexual-americans-are-less-religious-than-straight-adults-by-traditional-measures/> Truett, KR (1993). Sự khác biệt về tuổi tác trong chủ nghĩa bảo thủ. Sự khác biệt về tính cách và cá nhân, 14 (3), 405-411. [https://doi.org/10.1016/0191-8896\(93\)90309-Q](https://doi.org/10.1016/0191-8896(93)90309-Q) Wikifur. (nd). Danh sách các hội nghị theo số người tham dự. Truy cập ngày 31 tháng 5 năm 2020 từ https://en.wikifur.com/wiki/Danh_sách_các_hội_nghị_theo_số_người_tham_dự Worthen, MGF (2020). Một làn sóng cầu vòng? Quan điểm chính trị tự do LGBTQ trong nhiệm kỳ tổng thống của Trump: Khám phá những khoảng cách về bản dạng tình dục, giới tính và queer. Nghiên cứu về tình dục và chính sách xã hội, 17 (1), 1-22. <https://doi.org/10.1007/s13178-019-00393-1> Zell, E., & Bernstein, MJ (2014). Bạn có thể nghĩ rằng bạn đúng. Những người trẻ tuổi phóng khoáng hơn họ nghĩ. Khoa học tâm lý xã hội và nhân cách, 5 (3), 326-333. <https://doi.org/10.1177/1948550613492825>.

Phần 4.

Tất cả chỉ nằm trong đầu bạn: Tâm lý học về loài thú.

Chương 18.

Từ mọi tầng lớp: Sự khác biệt của từng cá nhân.

Stephen Reysen và Courtney "Nuka" Plante.

Tâm lý học là nghiên cứu về hành vi và tâm trí điều khiển hành vi đó. Nói cách khác, công việc của một nhà tâm lý học là hiểu và giải thích lý do tại sao mọi người lại hành xử theo cách họ làm. Chúng tôi hiểu rằng câu trả lời cho câu hỏi này thường vô cùng phức tạp: hầu hết các hành vi đều có nhiều yếu tố quyết định, là sản phẩm của hàng chục hoặc thậm chí hàng trăm biến riêng biệt, nhiều biến trong số đó không phải lúc nào cũng rõ ràng hoặc có cùng độ lớn. Vậy làm thế nào chúng ta có thể bắt đầu giải thích một hành vi nhất định? Một cách là phân biệt giữa nguyên nhân bên trong và bên ngoài. Ví dụ, nếu chúng ta tưởng tượng rằng Jenny đã đấm bạn cùng lớp của mình, Phil, chúng ta có thể hỏi liệu hành vi này có phải là sản phẩm của điều gì đó xảy ra bên trong Jenny hay là sản phẩm của điều gì đó bên ngoài Jenny—như nhiệt độ hoặc tiếng ồn của căn phòng hoặc liệu Phil có đang khiêu khích Jenny hay không. Các nhà tâm lý học xã hội có xu hướng nghiên cứu các động lực bên ngoài của hành vi, tập trung vào những người xung quanh chúng ta và những yếu tố tức thời và dài hạn nào có thể thúc đẩy hành vi này;

công trình của họ dựa trên ý tưởng rằng hầu hết mọi người trong tình huống đó sẽ phản ứng tương tự. Ngược lại, các nhà tâm lý học tính cách tập trung sự chú ý của họ vào cá nhân: loại người nào sẽ hành động theo cách này và họ có hành động theo cách tương tự trong một tình huống khác không? Trong chương này, chúng ta sẽ đội mũ của các nhà tâm lý học tính cách và xem xét những khác biệt cá nhân: điều gì tạo nên một người

khác với người khác, khiến họ phản ứng khác với người khác trong cùng một tình huống? 1 Điều này thường bao gồm việc sử dụng một biện pháp được thiết kế đặc biệt để đánh giá điểm của một người trên một số khía cạnh và sau đó so sánh điểm đó với những người khác hoặc các biện pháp của các điểm khác. Chúng cũng có thể được sử dụng để đánh giá những thay đổi ở một người theo thời gian, chẳng hạn như liệu một người có trở nên trưởng thành hơn hay ít hung hăng hơn không theo thời gian. Chương này thường được đóng khung như một chương về sự khác biệt cá nhân vì đây là bản đánh giá nghiên cứu mà chúng tôi đã tiến hành trong nhiều năm qua, sử dụng nhiều biện pháp khác nhau về sự khác biệt cá nhân. Nhưng chúng tôi cũng sẽ lưu ý, ngay từ đầu, rằng một số biến mà chúng tôi sẽ xem xét không nhất thiết là biến mà một nhà tâm lý học tính cách thường xem xét. Thật vậy, chương này cũng là một chương tóm tắt cho những kết quả thú vị không phù hợp.

1 Một cách khác để suy nghĩ về sự khác biệt của mỗi cá nhân là hỏi "chúng ta mang theo những gì".

xung quanh chúng ta từ tình huống này sang tình huống khác về mặt tính cách, tư duy, thành kiến và những điều kỳ quặc khác trong suy nghĩ của chúng ta?"

vào các chương khác hoặc không đủ nội dung để đưa vào các chương riêng của chúng. 2. Tính cách Tính cách được định nghĩa là "các mô hình đặc trưng về suy nghĩ, cảm xúc và hành vi của một cá nhân" (Funder & Fast, 2010, tr. 669). Nói cách khác, tính cách là những đặc điểm mà mọi người luôn thể hiện theo thời gian và tình huống để phân biệt người này với người khác. Nghiên cứu về tính cách có lịch sử lâu đời, bắt nguồn từ thời Hy Lạp cổ đại, và kể từ đó các nhà nghiên cứu đã đưa ra hàng trăm biến số khác nhau để phân biệt mọi người. 3 Tuy nhiên, ngày nay hầu hết các nhà nghiên cứu sử dụng mô hình tính cách "Big Five" (Goldberg, 1990; Gosling và cộng sự, 2003; John, 1990). Năm đặc điểm hoặc chiều hướng là các quang phổ mà mọi người đều nằm trong đó. Rất hiếm khi mọi người rơi vào cực điểm cao nhất hoặc thấp nhất trên chuỗi liên tục; thay vào đó, mọi người rơi vào đâu đó ở giữa khi nói đến: (1) Hướng ngoại so với Hướng nội (2) Dễ chịu so với Đối kháng (3)

Sự tận tâm so với sự bốc đồng (4) Sự loạn thần so với sự ổn định về mặt cảm xúc (5) Sự cởi mở với những trải nghiệm mới so với sự khép kín với những trải nghiệm mới Trong các phần sau, chúng ta sẽ xem xét từng chiều kích này là gì và tại sao chúng lại quan trọng đối với các nhà tâm lý học. Sau đó, chúng ta sẽ xem xét cụ thể cách những người thích thú, như một nhóm, đạt điểm ở các chiều kích này và những điểm số này có thể cho chúng ta biết điều gì về suy nghĩ, cảm xúc và hành vi của họ. Hướng ngoại Hướng ngoại là "mức độ mà một cá nhân hướng ngoại, tràn đầy năng lượng và trải qua những cảm xúc tích cực" (Funder & Fast, 2010, tr. 679). 4.

2 Nếu có ích, bạn có thể nghĩ chương này có tiêu đề thay thế là.

"Những phát hiện khác nhau." Nói như vậy, chỉ vì những phát hiện có chút khác nhau không có nghĩa là chúng không còn thú vị. Thật vậy, nếu chúng không thú vị, chúng tôi đã cắt chúng ra khỏi cuốn sách! 3 Thực hữu ích khi nghĩ về các đặc điểm tính cách như các nguyên tố trong hóa học: mọi thứ.

trong vũ trụ được tạo thành từ một số sự kết hợp của các yếu tố cơ bản giống nhau. Sự đa dạng to lớn trong các vật liệu khác nhau là sản phẩm của những sự kết hợp khác nhau này. Tương tự như vậy, các đặc điểm tính cách đại diện cho các yếu tố cơ bản, các sự kết hợp và số lượng khác nhau dẫn đến hàng tỷ người khác nhau-tất cả đều có thể được so sánh một cách có ý nghĩa dựa trên mức độ của từng đặc điểm tính cách mà họ có. 4 Chúng ta hãy cùng sửa lại một quan niệm sai lầm phổ biến mà mọi người có về sự hướng ngoại:

hướng ngoại không có nghĩa là "người thích mọi người". Nó khá phổ biến.

Như bạn mong đợi, những người hướng ngoại cao hơn có nhiều bạn bè hơn những người hướng nội (Feiler & Kleinbaum, 2015), bị thu hút nhiều hơn bởi mạng xã hội (Azucar và cộng sự, 2018), có sự hài lòng về mối quan hệ cao hơn (xem Ozer & Benet-Martínez, 2006) và báo cáo ít triệu chứng rối loạn chức năng tình dục hơn (ví dụ, khó duy trì sự cương cứng, đạt cực khoái; Allen & Walter, 2018).

Hướng ngoại cũng liên quan đến sức khỏe tâm lý cao hơn (Sun và cộng sự, 2018), mức độ cô đơn thấp hơn (Buecker và cộng sự, 2020) và hoạt động thể chất nhiều hơn (Rhodes & Smith, 2006; Wilson & Dishman, 2015). Những người đạt điểm cao hơn về thước đo hướng ngoại có xu hướng giải quyết vấn đề một cách trực diện (Connor-Smith & Flachsbart, 2007), coi mình sáng tạo hơn (Karwowski & Lebuda, 2016), coi trọng sự kích thích và thành tích (Fischer & Boer, 2015), hài lòng hơn với công việc của mình (Judge và cộng sự, 2002) và thích âm nhạc sôi động và có nhịp điệu (Rentfrow & Gosling, 2003). Chúng ta thường sống trong một xã hội để cao sự hướng ngoại-mọi người được khuyến khích giao lưu tại nơi làm việc và mặc dù lực lượng lao động có những thay đổi dần dần, hầu hết mọi người vẫn được yêu cầu làm những công việc đòi hỏi phải tương tác trực tiếp với người khác (ví dụ: dịch vụ khách hàng, họp). Tuy nhiên, có những trường hợp mà tính hướng ngoại có những nhược điểm của nó. Ví dụ, những người có điểm cao hơn về tính hướng ngoại cũng

dễ tin vào tin đồn sai sự thật (Lai và cộng sự, 2020), bắt nạt người khác (Mitsopoulou & Giovazolias, 2015), tham gia vào hành vi tình dục nguy cơ (Allen & Walter, 2018) và uống nhiều rượu hơn (Hakulinen và cộng sự, 2015). Riêng đối với hành vi của người hâm mộ, hướng ngoại có liên quan đến việc tiêu thụ cưỡng chế ở người hâm mộ thể thao (Aiken và cộng sự, 2018) và trở thành người hâm mộ có quyền hơn trong số những người hâm mộ thể thao furry, anime và thể thao giả tưởng (Shaw và cộng sự, 2016). Dễ chịu Dễ chịu là "mức độ mà một cá nhân hợp tác, áp lực và hòa đồng với người khác" (Funder & Fast, 2010, tr. 679). Do đó, không có gì ngạc nhiên khi những người đạt điểm cao hơn về sự dễ chịu.

Những người bình thường thích thời gian yên tĩnh ở nhà để nói rằng "Tôi ghét mọi người, vì vậy tôi hẵn là người hướng nội" hoặc "Bạn giỏi giao tiếp với mọi người, bạn hẵn là người hướng ngoại!" Sự hướng ngoại liên quan nhiều hơn đến mức độ kích thích và phản ứng ưa thích đối với các tình huống năng lượng cao. Một cách chúng tôi khái niệm hóa nó cho học sinh của mình là: tác dụng gì việc ở gần một nhóm bạn có ảnh hưởng gì đến bạn không? Nếu nó sạc pin theo nghĩa bóng của bạn, thì bạn có lẽ đạt điểm cao hơn về thuộc tính hướng ngoại. Nếu nó có nhiều khả năng khiến bạn cảm thấy kiệt sức, thì có lẽ bạn đạt điểm thấp hơn về hướng ngoại. Và nếu bạn thấy mình nghĩ "à, đôi khi là cái này, đôi khi là cái kia", thì bạn, giống như hầu hết mọi người, có lẽ nằm ở đâu đó ở giữa, thay vì ở một đầu cực hay cực kia của thang đo!

tham gia nhiều hành vi thân thiện hơn (Thielmann và cộng sự, 2020), có niềm tin và hành vi tôn giáo mạnh mẽ hơn (ví dụ, làm tình nguyện; xem Ozer & Benet-Martinez, 2006) và coi trọng lòng nhân từ hơn (Fischer & Boer, 2015) trong khi cũng tham gia ít hành vi tiêu cực hơn, như ngoại tình (Allen & Walter, 2018). Vì lý do này, những người dễ chịu thường được người khác yêu mến, điều này có thể giải thích tại sao họ có xu hướng ít cô đơn hơn những người ít dễ chịu hơn (Buecker và cộng sự, 2020). Những người rất dễ chịu có xu hướng khá chu đáo và ân cần (Giluk, 2009) và đặt tương lai lên trước hiện tại (Kooij và cộng sự, 2018), điều này có thể giải thích tại sao họ ít có khả năng nghiên cứu thông minh của mình

(Erdem & Uzun, 2022) và có nhiều khả năng hài lòng với công việc của mình hơn (Judge et al., 2002).

Sự tận tâm SỰ TẬN TÂM là "mức độ mà một cá nhân đáng tin cậy, có tổ chức và đúng giờ" (Funder & Fast, 2010, tr. 679). Điều này bao gồm khả năng cao hơn trong việc cân nhắc đến cảm xúc và mong muốn của người khác trước khi hành động. Do đó, giống như sự dễ chịu, sự tận tâm liên quan đến việc ít ngoại tình hơn (Allen & Walter, 2018), ít cô đơn hơn (Buecker và cộng sự, 2020), ít hành vi bắt nạt hơn (Mitsopoulou & Giovazolias, 2015) và ít hành vi chống đối xã hội và tội phạm hơn (xem Ozer & Benet-Martinez, 2006). Sự tận tâm thường gắn liền với chánh niệm (Giluk, 2009) và suy nghĩ về tác động trong tương lai của các hành vi của một người (Kooij và cộng sự, 2018). Những người có lương tâm cao thích giải quyết vấn đề trực diện hơn là tránh né chúng (Connor-Smith & Flachsbart, 2007) và thường

phản ứng đạt đến sự hoàn hảo khi làm như vậy (Stricker và cộng sự, 2019). Kết quả thường thể hiện ở thành tích của họ: họ học ngôn ngữ thứ hai tốt hơn (Chen và cộng sự, 2021), học tập tốt hơn ở trường (Noftle & Robins, 2007), hài lòng hơn với công việc của mình (Judge và cộng sự, 2002) và khỏe mạnh hơn về mặt thể chất hoạt động (Rhodes & Smith, 2006), thậm chí thích những phong cách âm nhạc lạc quan hơn, mặc dù thông thường (Rentfrow & Gosling, 2003). Tuy nhiên, việc lên kế hoạch và suy nghĩ trước khi những người có ý thức cao có nhiều khả năng coi trọng sự an toàn đến từ việc tuân thủ và chơi an toàn (Fischer & Boer, 2015), nhưng họ cũng ít có khả năng tiêu thụ rượu quá mức (Hakulinen và cộng sự, 2015) và nghiên cứu thông minh (Erdem & Uzun, 2022; Marengo và cộng sự, 2020) hoặc internet (Kayi & cộng sự, 2016). Sự thẫn kinh (Bất ổn về cảm xúc) Sự thẫn kinh mô tả "mức độ mà một cá nhân lo lắng, phản ứng với căng thẳng và trải qua cảm xúc tiêu cực" (Funder & Fast, 2010, tr. 679). Những người có tính cách thẫn kinh cao thường có xu hướng trải qua những cảm xúc mãnh liệt, khó lường và phản ứng cao trước những gì đang xảy ra xung quanh họ-

họ trải qua những lúc thăng trầm. Vì lý do này, những người có điểm cao về chứng loạn thần kinh thường dễ bị lo âu và trầm cảm hơn (xem Ozer & Benet-Martinez, 2006) và có sức khỏe chủ quan và tâm lý thấp hơn (Sun và cộng sự, 2018). Chứng loạn thần kinh cũng liên quan đến chứng rối loạn ăn uống

(Farstad và cộng sự, 2016), các chiến lược đối phó có vấn đề (ví dụ, rút lui) (Connor-Smith & Flachsbart, 2007) và khả năng phục hồi kém hơn sau các sự kiện chấn thương (Oshio và cộng sự, 2018), thường là kết quả của xu hướng mạnh mẽ này là đấu tranh để duy trì kiểm soát những cảm xúc tiêu cực. Sự loạn thần kinh có thể dẫn đến các vấn đề với người khác (xem Ozer & Benet-Martínez, 2006), bao gồm rối loạn chức năng tình dục (ví dụ, khó duy trì sự cương cứng hoặc cực khoái; Allen & Walter, 2018), ít hài lòng về hôn nhân hơn (Sayehmiri và cộng sự, 2020), cô đơn hơn (Buecker và cộng sự, 2020), hung hăng (Hyatt và cộng sự, 2019), bắt nạt (Mitsopoulou & Giovazolias, 2015), và có nhiều khả năng tin vào những tin đồn sai sự thật (Lai và cộng sự, 2020). Cuối cùng, minh họa cho những thái quá liên quan đến chứng loạn thần kinh, những người loạn thần kinh cao độ có nhiều khả năng nghiên cứu điện thoại thông minh (Erdem & Uzun, 2022) và internet (Kayi ş và cộng sự, 2016), ít chú ý hơn (Giluk, 2009) và mặc dù thể hiện xu hướng cầu toàn (Stricker và cộng sự, 2019), nhưng lại tham gia vào nhiều công việc phản tác dụng hơn hành vi (Grijalva & Newman, 2015) và thường ít hài lòng với công việc của họ (Judge et al., 2002). Cởi mở với những trải nghiệm mới Đặc điểm tính cách cuối cùng trong Năm đặc điểm tính cách lớn, cởi mở với trải nghiệm là “mức độ sáng tạo, cởi mở và thẩm mỹ của một cá nhân” (Funder & Fast, 2010, tr. 679). Sự cởi mở với những trải nghiệm mới có liên quan đến thái độ chính trị tự do hơn và chủ nghĩa chuyên chế cánh hữu thấp hơn (xem Ozer & Benet-Martínez, 2006), được phản ánh trong sự cởi mở của họ đối với các vấn đề như tình dục (Allen & Walter, 2018), chẳng hạn như mong muốn lớn lao được tham gia vào chế độ không chung thủy có sự đồng thuận (Moors và cộng sự, 2017). Sự cởi mở cũng liên quan đến việc coi trọng chủ nghĩa phô夸́t hơn (Fischer & Boer, 2015), bao gồm nhiều hành vi thân thiện hơn (Thielmann và cộng sự, 2020) hướng đến người khác bên ngoài nhóm của một người (Tidikis & Dunbar, 2019) và sự đồng nhất lớn hơn với cộng đồng thế giới (Jenkins và cộng sự, 2012), điều này cũng có xu hướng khiến mọi người cởi mở để trải nghiệm cảm thấy ít cô đơn hơn (Buecker và cộng sự, 2020). Có mức độ cởi mở cao thường gắn liền với sự sáng tạo (Karwowski & Lebuda, 2016), như được phản ánh trong các phát hiện như có khả năng học ngôn ngữ thứ hai tốt hơn (Chen và cộng sự, 2021), tần suất mơ sáng suốt cao hơn (Hess và cộng sự, 2017) và thích âm nhạc phản ánh và phức tạp hơn (Rentfrow & Gosling, 2003).

Năm đặc điểm tính cách chính của Furries.

Bây giờ chúng tôi đã giới thiệu cho bạn về Năm biện pháp lớn, chúng tôi có thể hỏi những người thích thú vật, như một nhóm, nói chung điểm số trên các biện pháp. Chúng tôi đã đưa Năm chiều hướng lớn vào nhiều nghiên cứu mà chúng tôi đã tiến hành trong nhiều năm, thường thực hiện bằng cách sử dụng biện pháp ngắn gồm 10 mục từ Gosling et al. (2003) vì giới hạn không gian trong các cuộc khảo sát. Như thể hiện trong Hình 18.1, xếp hạng trung bình của furries đọc theo mỗi chiều đều tương đối ổn định trong các nghiên cứu, ám chỉ tính nhất quán của kết quả của chúng tôi. 5 Furries, như một nhóm, có xu hướng đạt điểm cao nhất về tính cởi mở với trải nghiệm, tiếp theo là tính dễ chịu, tính tận tâm và tính ổn định về mặt cảm xúc (đầu kia của chuỗi liên tục của tính thần kinh), với tính hướng ngoại ở cuối, là chiều duy nhất mà furries có xu hướng rơi vào gần hoặc dưới điểm giữa của thang điểm 7. Xét về tổng thể, những phát hiện này có vẻ phù hợp với nhiều quan niệm của người bình thường về bản chất của furries. Đối với một điều, chủ đề kỳ ảo của fandom furry và

bản chất sáng tạo cao của nó dường như thu hút những người có tính cởi mở cao với những trải nghiệm mới.

Tương tự như vậy, sự chấp nhận và khoan dung được cộng đồng người hâm mộ coi trọng (xem Chương 19) phù hợp với điểm số khá cao của furries về sự dễ chịu và cởi mở. Ở thái cực khác, điểm số hướng ngoại khá thấp của furries phù hợp với ý tưởng rằng furries đại diện cho một nhóm người phần lớn đã quen với việc trở thành những người khép kín hoặc người ngoài cuộc nhìn vào, những người có thể đã dành nhiều thời gian tham gia vào các hoạt động đơn độc liên quan đến sở thích (ví dụ: đọc, viết, vẽ).

5 Điều này rất quan trọng vì biện pháp sử dụng là biện pháp nhỏ và do đó dễ bị.

biến động hoặc “tiếng ồn ngẫu nhiên”.

Hình 18.1. Xếp hạng trung bình của các chiều kích tính cách theo thời gian (thang điểm 7 điểm).

Năm đặc điểm tính cách lớn: Người thích thú vật so với các mẫu khác Mặc dù việc xem xét điểm số của người thích thú vật về Năm đặc điểm tính cách lớn rất hữu ích, nhưng bản thân những điểm trung bình này có thể không thực sự hữu ích.

Ví dụ, trong khi chúng tôi mô tả những người thích thú vật là khá cởi mở với trải nghiệm, thì đây có thể là một sự mô tả sai nếu chúng tôi thấy rằng hầu hết mọi người đều có điểm cao hơn những người thích thú vật về mức độ cởi mở với trải nghiệm. Để kiểm tra những khả năng như vậy, chúng tôi đã so sánh điểm của những người thích thú vật về Năm đặc điểm tính cách lớn với điểm của những người hâm mộ anime, người hâm mộ thể thao giả tưởng và sinh viên đại học (Reyzen và cộng sự, 2016). Như thể hiện trong Hình 18.2, những người thích thú vật nhìn chung tương đương với những người hâm mộ thể thao giả tưởng và sinh viên đại học về điểm hướng ngoại, dễ chịu và ổn định cảm xúc.

Tuy nhiên, khi nói đến tính tận tâm, những người thích thú vật lại có điểm thấp hơn sinh viên đại học—có lẽ không có gì đáng ngạc nhiên, vì sinh viên đại học có thể được kỳ vọng là giỏi lập kế hoạch và tổ chức, vì đã vào được đại học. 6 So với một nhóm người hâm mộ dựa trên phương tiện truyền thông khác,

6 Tất nhiên, như chúng ta đã thấy trong Chương 13, hầu hết những người thích thú vật đều là sinh viên đại học.

hoặc cựu sinh viên đại học, điều đó có nghĩa là, ngay cả trong số những sinh viên đại học,

3.00.

3.50.

4,00.

4.50.

5,00.

5.50.

6.00.

2011 2012 2014 2017 2018 2019.

Sự cởi mở và ổn định về mặt cảm xúc.

Sự tận tâm Sự dễ chịu.

Sự hướng ngoại.

người hâm mộ anime, những người thích thú vật có điểm cao hơn đáng kể về tính hướng ngoại, dễ chịu và tận tâm, nghĩa là những người thích thú vật ít giống với những khuôn mẫu "một sách" thông thường (ví dụ: người khép kín, ám ảnh, hay tranh cãi trên mạng) hơn người hâm mộ anime.

Hình 18.2. So sánh giá trị trung bình giữa các mẫu (thang điểm 7).

Cuối cùng, chúng ta sẽ lưu ý, theo Hình 18.1, rằng furry khá khác biệt giữa các nhóm được nghiên cứu về mức độ cởi mở với trải nghiệm, đạt điểm cao hơn các nhóm khác với biên độ đáng kể. Điều này có thể gợi ý rằng, ngay cả trong số các nhóm người hâm mộ khác và những nhóm khác có thể so sánh về mặt nhân khẩu học (ví dụ: sinh viên đại học), furry nổi bật vì đặc biệt sáng tạo và sẵn sàng chấp nhận sự mới lạ và phi truyền thống. Tương quan với các biện pháp khác Khi chúng ta xem xét các biến tính cách khác nhau này, chúng ta dễ mắc phải nguy biện danh nghĩa - niềm tin rằng đặt tên cho một cái gì đó có nghĩa là hiểu một cái gì đó. Nếu không cẩn thận, việc đo lường và dán nhãn các đặc điểm tính cách có thể dẫn chúng ta vào cái bẫy này. Ví dụ, hãy tưởng tượng rằng bạn là người đầu tiên quan sát thấy các mạt sắt tự sáp xếp theo một mô hình xung quanh một nam châm. Bạn quyết định dán nhãn hiện tượng này là "tử tính".

Những người thích thú vật có thể ít tận tâm hơn một chút—điều này có thể giải thích nhu cầu tuân thủ và tuân theo các quy tắc và quy ước của họ ít hơn.

3,00 3,50 4,00 4,50 5,00 5,50 6,00.

Sự cởi mở.

Sự ổn định về mặt cảm xúc.

Sự tận tâm.

Sự dễ chịu.

Sự hướng ngoại.

Học sinh Anime thể thao lông lá.

Tuyệt vời-bây giờ chúng ta biết rằng nó được gọi là từ tính. Nhưng gọi nó là từ tính mang lại cho chúng ta điều gì? Nó có giúp chúng ta hiểu tại sao các lớp phủ tự sắp xếp theo cách như vậy không? Nhãn có giúp chúng ta hiểu các điều kiện mà điều này không xảy ra không? Bản thân nhãn không phải là lời giải thích, chúng ta cũng không có thêm thông tin nào về hiện tượng này chỉ bằng cách đặt tên cho nó. Giống như đúng với việc chúng ta đo lường các đặc điểm tính cách ở những người thích thú. Chúng ta có thể chỉ vào những người thích thú rất sáng tạo và nói rằng "Nhìn này, những người thích thú đó rất cởi mở với trải nghiệm", và khi bị ép, nếu ai đó hỏi chúng ta biết điều này như thế nào, chúng ta có thể nói "Chà, hãy nhìn họ xem - họ làm những việc sáng tạo!"

Nhưng tất cả những điều này khá là luẩn quẩn: những người thích thú cởi mở với trải nghiệm vì họ sáng tạo, và họ sáng tạo vì họ cao trong đặc điểm tính cách này là cởi mở với những trải nghiệm mới. Để thoát khỏi vòng tròn này, chúng ta cần thêm một giai đoạn thứ hai vào quá trình khám phá các đặc điểm tính cách của mình: ngoài việc chỉ đo lường các đặc điểm tính cách ở những người thích thú, chúng ta còn phải xem liệu những đặc điểm này có dự đoán có ý nghĩa những suy nghĩ, cảm xúc hay hành vi thú vị khác hay không. Quay lại ví dụ về nam châm của chúng ta, việc dán nhãn các mạt sắt được sắp xếp xung quanh nam châm là từ tính không hẳn là hữu ích, nhưng sẽ hữu ích khi nói rằng "những thứ có từ tính sẽ có xu hướng thu hút những thứ có từ tính khác" và chỉ ra rằng nam châm thu hút các mạt sắt sẽ làm điều tương tự với mạt coban hoặc niken, nhưng không phải với mạt nhựa. Và vì vậy, trong nhiều năm, chúng tôi đã kiểm tra mức độ mà Năm chiều tính cách lớn dự đoán các biến liên quan đến người hâm mộ ở những người thích thú. Một phiên bản tóm tắt của những phát hiện này có thể được tìm thấy trong Bảng 18.1. Kết quả cho thấy Năm đặc điểm tính cách lớn không phải là yếu tố dự báo duy nhất của các biến liên quan đến người thích thú, cũng không có khả năng là yếu tố dự báo lớn nhất. Tuy nhiên, chúng cung cấp một phần hữu ích cho câu đố phức tạp về việc hiểu hành vi của những người thích lông. Ví dụ, khi nói đến việc gấp gỡ những người thích lông khác ngoài đời, hướng ngoại là yếu tố dự đoán mạnh nhất về việc những người thích lông nào sẽ ra ngoài gấp gỡ và tham gia các hội nghị và những người thích lông nào ở nhà. Ngược lại, hướng ngoại ít có khả năng dự đoán tương tác với những người thích lông khác trực tuyến (ví dụ, trên các diễn đàn và nhóm Telegram). Điều này có thể gợi ý rằng những người ít hướng ngoại hơn sẽ dễ dàng tương tác với những người thích lông khác trực tuyến hơn là họ tương tác với những người thích lông khác ngoài đời. Và, theo một cách liên quan, hướng ngoại cũng là yếu tố dự đoán mạnh nhất về việc công khai là người thích lông-rằng

là tiết lộ danh tính fury của bạn với người khác. Như chúng tôi trình bày trong Chương 21, không phải fury nào cũng cảm thấy thoải mái tiết lộ danh tính lông lá của mình với những người xung quanh.

kỳ thị, nhưng những người hướng ngoại thích thú vật có vẻ có thể làm được điều đó tốt hơn-có thể là vì họ tự tin hơn và ít bận tâm đến kỳ thị hoặc đơn giản là vì họ có vòng tròn bạn bè rộng hơn và mạng lưới hỗ trợ xã hội tốt hơn để dựa vào.

Bảng 18.1. Mối tương quan giữa các chiều kích tính cách Big Five và các biến liên quan đến fandom.

Biến đổi EAC ES O Tần số Gấp gỡ .21** .04 .09** .04 .05 Tần số Hội nghị .20** .08** .06* .06*

.07** Tân suất. Diễn đàn trực tuyến .06* .05 .02 .01 .06* Tiết lộ ID Furry .17** .03 .02 .02 .10** Nhận dạng Fursona .07* .11** .07* -.01 .19** Nhận dạng loài -.05 .10** -.01 -.11** .09** Thích loài -.03 .03 -.05 -.04 .09** Tâm linh loài .003 .12** .05 -.04 .07* Tân suất. Thay đổi Fursona .02 -.05 -.09* -.12** .02 Đoàn kết với động vật .04 .20** .06 -.06 .22** Quan điểm tiêu cực về lông thú mới -.10** -.20** .01 -.06 -.23** Chủ nghĩa tinh hoa tự thổi phồng .07* .01 .03 .08** .04 Chủ nghĩa tinh hoa khác-Phủ nhận -.04 -.16** -.04 -.04 -.11** Lưu ý. * p internet --> VCL --> Trang web Anthrocon --> trang phục thú --> trang phục thú = thú lông chính hiệu".

"Tôi thích The Fox & the Hound khi còn nhỏ. Điều này giúp tôi thích loài cáo, dẫn tôi đến việc nghiên cứu loài cáo. Internet, nhân cách hóa trong anime/phim hoạt hình và những thứ khác đã đưa tôi đến với fandom một cách trọn vẹn."

"Tôi lần đầu tiên biết đến nó sau khi thấy một số cuộc thảo luận nghiêm túc về fanart Pokémon/Sonic. Con mắt chú ý đến chi tiết, lời chỉ trích mang tính xây dựng và sự bền bỉ của tính chính xác sinh học đã làm tôi say mê."

"Tôi không biết tại sao mình lại mê mẩn những nhân vật này đến vậy, hay điều đó khiến tôi trở thành người như thế nào. Một thập kỷ trước, tôi tình cờ xem chương trình Sex 2k của MTV và nó tình cờ nói về Furries. Tôi đã tìm hiểu và thấy rằng mình đồng cảm với fandom đó".

Chủ đề 5: Bạn bè (12,1%).

Chủ đề thứ năm khá dễ hiểu: một người bạn đã giới thiệu người tham gia với fandom.

"Một người bạn đã giới thiệu tôi đến fandom, tôi trở nên tò mò và bắt đầu khám phá nó. Trước khi tôi biết điều đó, tôi đã bị cuốn hút, tôi đã nghĩ ra fursona của riêng mình và đã trở thành một furry kể từ đó."

"một người bạn đã giới thiệu cho tôi về furraffinity và đã yêu thích trang web này (và cả người bạn đó nữa)".

"Tôi có những người bạn chỉ cho tôi biết về fandom. Nhận ra rất nhanh rằng tôi là một furry."

Chủ đề 6: Tình yêu động vật/thiên nhiên (4,9%).

Chủ đề này phản ánh những phản ứng mà trong đó tình yêu của một người dành cho động vật và thiên nhiên nói chung cuối cùng đã dẫn họ đến với fandom.

"Tôi luôn quan tâm đến động vật. Tôi đã đi thăm sở thú khi còn học mẫu giáo. Tôi đã đóng vai mèo và chủ khi còn nhỏ (tôi là mèo). Tôi bắt đầu nghiên cứu các chủ đề liên quan đến động vật ở trường tiểu học và.

dành thời gian ra ngoài với những chú ngựa và chó ở trang trại của bà tôi. Tôi tìm thấy cộng đồng furry trên internet ngay khi tôi có thể truy cập internet. Tôi đã học ngành động vật học ở trường đại học. Tôi luôn bị hấp dẫn bởi quan điểm của các loài khác (không phải con người) về thế giới."

"Tôi đã yêu chim cả cuộc đời mình. Tôi đã tìm thấy rất nhiều người khác cũng yêu chim. Bây giờ tôi cảm thấy mình "bình thường" đối với cảm thấy mạnh mẽ như tôi vậy. cứ thoải mái "phát cuồng" về chủ đề yêu thích của tôi nhé!"

"Tôi luôn yêu động vật, thường nghĩ sẽ rất vui/ngầu khi có những khía cạnh liên quan đến động vật (đuôi, giác quan, v.v.) Tình yêu này đã chuyển tải tốt vào tác phẩm của tôi và tình yêu của tôi dành cho truyện tranh trên web. Những tác phẩm yêu thích của tôi luôn có động vật và các nhân vật trong tác phẩm của tôi chủ yếu là động vật có vú. Đó chỉ là một bước nhỏ từ đó đến fandom furry."

Chủ đề 7: Nhập vai và Second Life (4,2%).

Một cách khác để khám phá là thông qua trò chơi nhập vai và/hoặc Second Life.

"Trò chơi nhập vai trên AOL vào những năm 1990 (đầu)".

"Bằng cách bắt đầu nhập vai trên Tapestries MUCK, tìm tác phẩm nghệ thuật tôi thích và kết bạn trong cộng đồng."

"Tôi luôn đồng cảm với chú cáo từ khi còn nhỏ. Những trải nghiệm trực tuyến, đặc biệt là Second Life đã dẫn tôi đến với fandom và khiến tôi cảm nhận mối liên hệ của mình một cách nghiêm túc hơn".

Chủ đề 8: Fandom khác nhau (3,6%).

Một số người hâm mộ cũng tìm đến cộng đồng furry thông qua việc tiếp xúc khi ở trong một cộng đồng khác—một phát hiện trùng khớp với thực tế là nhiều furry cũng là thành viên của các cộng đồng khác (ví dụ: anime, khoa học viễn tưởng; xem Chương 11).

"Chuyện xảy ra tại một hội nghị Gen Con năm 1975. Đó là nơi tôi nhìn thấy tác phẩm nghệ thuật nhân hóa đầu tiên của mình mà không phải là "phim hoạt hình". Nó có ảnh hưởng mạnh mẽ đến tôi đến nỗi tôi đã mang nó theo mình trong nhiều năm trước khi biết đến sự tồn tại của fandom. Việc tìm thấy fandom là một sự tình cờ hoàn toàn nhưng đã thay đổi cuộc đời tôi."

"Nghệ thuật lông thú tại World Con 1980".

"Tôi phát hiện ra fandom Star Fox vào năm 1996 và fandom furry vào năm 1999. Tôi đã theo dõi, nhưng không cảm thấy thoải mái khi xác định mình là furry cho đến năm 2008."

"Tôi tình cờ biết đến furtopia thông qua một trang web anime và biết đến cộng đồng này".

Chủ đề 9: Khiêu dâm (3,1%).

Điều này cũng khá dễ hiểu: sau khi tình cờ thấy phim khiêu dâm về thú vật, những người tham gia đã phát hiện ra cộng đồng người hâm mộ thú vật. 5.

"phát hiện ra nội dung khiêu dâm, biết rằng nó còn nhiều điều hơn thế nữa, trở nên thích thú".

"Tôi đã xem rất nhiều Yiff sau đó trở thành một người hâm mộ Furry và tôi không còn xem Yiff nữa nhưng bây giờ tôi là một người hâm mộ Furry nhiều hơn tôi lúc đó".

Chủ đề 10: Gia đình/Người quan trọng khác (2,1%).

Chủ đề cuối cùng phản ánh việc được giới thiệu đến fandom thông qua một thành viên gia đình hoặc đối tác trong mối quan hệ.

"Tôi bắt đầu hẹn hò với một anh chàng furry, và thông qua anh ấy, tôi cũng bắt đầu yêu thích fandom furry."

"Bạn gái tôi là một nghệ sĩ vẽ lông thú. Cô ấy giới thiệu tôi với cộng đồng. Mọi chuyện cứ thế tiếp diễn từ đó."

"Con trai tôi là một người thích thú vật, và tôi thấy mình thực sự thích cộng đồng này (và việc may trang phục thú vật & phụ kiện)!"

5 Phát hiện này phù hợp với nghiên cứu mà chúng tôi thảo luận trong Chương 10 và Chương 19.

cho thấy rằng trong khi việc sử dụng phim khiêu dâm là phổ biến trong số những người thích thú vật, thì nó hiếm khi là chìa khóa cho sự quan tâm của một người thích thú vật đối với phương tiện truyền thông về thú vật. Trong trường hợp này, chỉ có khoảng 3% người thích thú vật tìm thấy fandom thông qua sự quan tâm của họ đối với phim khiêu dâm về thú vật

–một con số được mong đợi sẽ cao hơn nếu furry trước hết và quan trọng nhất là một sở thích của hầu hết những người thích furry và điều này trái ngược với những khuôn mẫu cho rằng furry chủ yếu được thúc đẩy bởi tình dục (xem Chương 21).

Cái nhìn định lượng về các tuyến đường vào Furry.

Những phát hiện trên có bản chất mở, nghĩa là chúng tôi, những nhà nghiên cứu, chịu trách nhiệm phân loại và sắp xếp các phản hồi. Vì điều này dẫn đến khả năng thành kiến hoặc cách diễn giải của riêng chúng tôi có thể tác động đến các phát hiện, nên chúng tôi cũng đã thu thập dữ liệu định lượng về chủ đề này.

Cụ thể, chúng tôi đã yêu cầu người hâm mộ đánh giá mức độ mà các nguồn khác nhau có thể ảnh hưởng đến sở thích trở thành một furry của họ (1 = chắc chắn không phải là ảnh hưởng đến 7 = ảnh hưởng rất quan trọng). Như thể hiện trong Hình 19.1, nhiều ảnh hưởng được đánh giá cao nhất phù hợp với các chủ đề mà chúng tôi đã xác định ở trên, với một vài danh mục bổ sung – được chính những furry gợi ý cho chúng tôi trong các cuộc trò chuyện tại các hội nghị – cung cấp một số bối cảnh bổ sung.

Ví dụ, trong khi một tác phẩm truyền thông cụ thể là chủ đề chung được trích xuất từ dữ liệu mở, dữ liệu định lượng tiến xa hơn một bước và cho thấy rằng phương tiện truyền thông này chủ yếu bao gồm các tác phẩm nghệ thuật, thường là hoạt hình (với phim Disney là một trong những ví dụ cụ thể phổ biến nhất).

Hình 19.1. Đánh giá các nguồn ảnh hưởng đến quyết định trở thành người có lông (thang điểm 7).

Khi xem xét cùng nhau, những nghiên cứu này tiết lộ một vài điểm chính về con đường của những người yêu thích furry đến với cộng đồng người hâm mộ furry. Đầu tiên là điều mà nhiều furry mô tả.

2 3 4 5 6 7 Một fandom khác (ví dụ: anime) Một con vật cưng Một bộ phim cụ thể Một người bạn Việt truyện tranh/truyện tranh trực tuyến của Disney Một trải nghiệm cụ thể Những ảnh hưởng khác từ thời thơ ấu Phim hoạt hình Một loài cụ thể Một cảm xúc bên trong tôi Tác phẩm nghệ thuật Internet.

bản thân họ như tình cờ gặp phải fandom, thay vì cố ý tìm kiếm fandom. Thứ hai là những lối vào fandom này khác khá nhiều so với các nghiên cứu trước đây về người hâm mộ thể thao.

Thật vậy, furry phù hợp hơn với con đường của người hâm mộ anime – một nhóm người hâm mộ khác, dựa trên phương tiện truyền thông – so với con đường của người hâm mộ thể thao – một sở thích chính thống hơn nhiều. 6 Thứ ba là furry thường mô tả rằng có điều gì đó "hợp lý" với họ, rằng họ đang làm điều gì đó liên quan đến furry và xảy ra trong cộng đồng furry trong quá trình đó. Sự kiện tình cờ này khiến nhiều người có cảm giác rằng họ đã tìm thấy vị trí và con người của mình, một khái niệm nghe có vẻ giống như việc thỏa mãn nhu cầu được thuộc về mà chúng ta sẽ thảo luận trong suốt phần còn lại của chương này. Về vấn đề đó, chúng ta hãy chuyển trọng tâm của mình khỏi các tuyến đường vào fandom và trực tiếp hơn vào những động lực cụ thể thúc đẩy furry hướng tới sở thích của họ và cộng đồng furry. Động lực của người hâm mộ Wann Daniel Wann có thể được coi là nhà tâm lý học người hâm mộ nổi tiếng nhất. Trên thực tế, công trình nghiên cứu về tâm lý người hâm mộ của ông rất nổi tiếng đến mức gần như không thể viết một bài báo về động lực của người hâm mộ mà không nhắc đến ông ít nhất một lần.

Qua công trình nghiên cứu về người hâm mộ thể thao, Wann (1995) đã đề xuất tám động lực mà ông cho là đã thúc đẩy mọi người với sở thích thể thao của họ: (1) sự gắn bó (cảm thấy có sự kết nối với những người khác trong cộng đồng người hâm mộ), (2) gia đình (cơ hội được ở bên gia đình), (3) thẩm mỹ (vẻ đẹp nghệ thuật của sở thích người hâm mộ), (4) lòng tự trọng (sở thích khiến người ta cảm thấy tốt hơn về bản thân), (5) kinh tế (lợi nhuận tài chính khi trở thành người hâm mộ), (6) eustress (sự phản kháng hoặc căng thẳng tích cực), (7) thoát ly (cơ hội thoát khỏi những rắc rối trong cuộc sống hàng ngày), và (8) giải trí (trải nghiệm thú vị). Ông đã phát triển một thước đo cho tám động lực khác nhau này và thấy rằng,

6 Đây có thể là sản phẩm của tính khả dụng của nội dung hoặc khả năng tiếp cận của cộng đồng người hâm mộ.

đối tượng khán giả chính thống: trong khi một người phải chủ động có gắng không tiếp xúc với phương tiện truyền thông thể thao, nhiều người không biết rằng cộng đồng người hâm mộ furry tồn tại; thực sự, một trong những phản ứng phổ biến nhất mà chúng ta

nhận được từ những người không chuyên khi mô tả công việc của chúng tôi với họ là hỏi chúng tôi là cái quái gì. Vì lý do này, furry có thể cần phải tình cờ bước vào fandom chỉ vì nhận thức chính thống về furry fandom ít hơn fandom bóng đá-mặc dù điều đó có thể đang thay đổi với quy mô ngày càng tăng của các hội nghị furry, tỷ lệ ngày càng tăng của những người dành thời gian đám chìm trong văn hóa internet (nơi furry thường được biết đến rộng rãi hơn) và với sự thành công chính thống của các bộ phim như Zootopia và các chương trình như Bojack Horseman có sự góp mặt nổi bật của các nhân vật động vật được nhân cách hóa.

Trong số những người hâm mộ thể thao, động lực được đánh giá cao nhất là giải trí, căng thẳng tích cực, sự gắn bó và lòng tự trọng. Các biến này cũng có mối tương quan mạnh mẽ với tình trạng hâm mộ (tức là nhận dạng đội). Nói cách khác, hầu hết người hâm mộ thể thao là người hâm mộ thể thao vì nó vui, họ thích sự vội vã hoặc hồi hộp khi không biết trận đấu sẽ diễn ra như thế nào, họ thích ở bên những người hâm mộ thể thao khác và vì sự thúc đẩy lòng tự trọng mà họ có được thông qua sự quan tâm của người hâm mộ (ví dụ, cảm thấy tự hào khi đội của họ giành chiến thắng).

Trong khi Wann phát triển thang đo của mình với người hâm mộ thể thao trong tâm trí, không có lý do gì mà nó không thể dễ dàng được điều chỉnh để đo lường động lực của những người hâm mộ khác. Để đạt được mục đích này, Schroy và cộng sự (2016) đã tiến hành một phiên bản điều chỉnh của thang đo Wann cho một mẫu người hâm mộ furries, anime và thể thao giả tưởng. Thang đo bao gồm tám động lực ban đầu của Wann cùng với hai động lực bổ sung có vẻ hợp lý động lực (tìm kiếm sự chú ý từ người khác và sự hấp dẫn tình dục đối với sở thích). Như thể hiện trong Hình 19.2, động lực được đánh giá cao nhất của furries trên thang đo này bao gồm giải trí, thoát ly và cảm giác được thuộc về. Những điều này phần lớn phù hợp với động lực của người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng, mặc dù furries đạt điểm cao hơn về chủ nghĩa thoát ly và cao hơn nhiều về tính gắn bó so với hai nhóm còn lại, cũng như cao hơn về tính giải trí so với người hâm mộ thể thao giả tưởng nhưng không phải người hâm mộ anime. Và mặc dù furries đạt điểm cao hơn đáng kể về sức hấp dẫn tình dục và lòng tự trọng so với người hâm mộ anime hoặc thể thao giả tưởng, nhưng xét về mặt tương đối, những động lực cụ thể này khá thấp trong danh sách và không phải là động lực quan trọng nhất để tham gia vào cộng đồng người hâm mộ furry.

Hình 19.2. Đánh giá của người hâm mộ thể thao lòng thú, anime và thể thao giả tưởng về động lực tham gia vào cộng đồng người hâm mộ tương ứng của họ (thang điểm 7).

Chúng tôi đã tiến hành phân tích tiếp theo dữ liệu này bằng một phân tích gọi là phân tích hồi quy. Tóm lại, chúng tôi đã chạy một cặp mô hình thống kê trong đó điểm số của những người tham gia trên tất cả mười động lực khác nhau được phép dự đoán đồng thời điểm hâm mộ hoặc điểm fandom của người hâm mộ. Kết quả cho fanship và fandom được hiển thị lần lượt trong Hình 19.3 và Hình 19.4. Trong Hình 19.3, chúng ta có thể thấy rằng fanship-một sở thích cụ thể đối với nội dung furry-được dự đoán mạnh mẽ nhất bởi mong muốn được thuộc về, tiếp theo là động lực thu hút tình dục nhỏ hơn nhiều nhưng vẫn đáng kể; giải trí và gia đình cũng nỗi lên như những yếu tố dự đoán khá yếu về fanship. Ngược lại, điểm số fandom -sự quan tâm đến cộng đồng người hâm mộ-gần như hoàn toàn được thúc đẩy bởi mong muốn được hòa nhập, trong khi giải trí là động lực thứ cấp yếu hơn nhiều.

1 2 3 4 5 6 7.

Sự hấp dẫn tình dục.

Chú ý.

Sự giải trí.

Bỏ trốn.

Căng thẳng tích cực.

Thuộc kinh tế.

Lòng tự trọng.

Thảm mý.

Gia đình.

Sự thuộc về.

Anime thể thao lông lá.

Hình 19.3. Hồi quy với động cơ dự đoán mức độ hâm mộ của người hâm mộ furries. Beta chuẩn hóa được trình bày, * p < .05.

Hình 19.4. Phân tích hồi quy với động cơ dự đoán mức độ nhận dạng fandom của những người theo chủ nghĩa furries. Beta chuẩn hóa được trình bày, * p < .05.

-0,05 0 0,05 0,1 0,15 0,2 0,25 0,3 Thảm mĩ Kinh tế Sự chú ý Thoát khỏi Lòng tự trọng Căng thẳng tích cực Gia đình* Giải trí* Thu hút tình dục* Cảm giác được thuộc về*.

-0,05 0 0,05 0,1 0,15 0,2 0,25 0,3 0,35 0,4.

Thuộc kinh tế.

Thảm mĩ.

Chú ý.

Sự hấp dẫn tình dục.

Lòng tự trọng.

Căng thẳng tích cực.

Gia đình.

Bồ trồn.

Sự giải trí*.

Thuộc về*.

Những kết quả này hội tụ trên những phát hiện từ người hâm mộ thể thao (ví dụ, Wann, 1995) và từ những câu hỏi mở của chúng tôi dành cho những người hâm mộ furry trong việc chỉ ra rằng sự gắn bó là động lực lớn nhất thúc đẩy sự tham gia của fandom furry, cũng như đối với người hâm mộ anime và thể thao giả tưởng. Kết quả cũng cho thấy có một số khác biệt trong những gì thúc đẩy sự quan tâm chung của một người đối với một điều gì đó so với sự quan tâm của họ đối với cộng đồng người hâm mộ trong khi cả hai đều chủ yếu được thúc đẩy bởi nhu cầu được thuộc về, một số động lực, như sở thích tình dục, là duy nhất thúc đẩy tình yêu chứ không phải fandom. Hay nói cách khác, sở thích của furries đối với phương tiện truyền thông furry có thể ít nhất là được thúc đẩy bởi sở thích về phim khiêu dâm furry, nhưng phim khiêu dâm furry hầu như không đóng vai trò gì trong động lực của furries muốn trở thành một phần của fandom furry. Nhu cầu tâm lý Trong phần trước, chúng ta đã xem xét các biến số động lực dành riêng cho sở thích của người hâm mộ. Tuy nhiên, con người là những sinh vật phức tạp được thúc đẩy bởi vô số các yếu tố khác áp dụng cho nhiều thứ hơn là chỉ sở thích của người hâm mộ. Ví dụ, cộng đồng người hâm mộ chỉ là một biểu hiện của xu hướng rộng hơn của con người là thuộc về các nhóm. Do đó, chúng ta có thể tự hỏi liệu một số động lực thúc đẩy hành vi xã hội rộng hơn của chúng ta cũng có thể thúc đẩy chúng ta tham gia một nhóm người hâm mộ hay không. Để làm điều này, chúng ta sẽ chuyển sang công trình của Vignoles và cộng sự. (2006) đã đề xuất sáu động lực chính thúc đẩy hành vi của chúng ta như một loài xã hội: (1) lòng tự trọng (nhận thức về giá trị bản thân), (2) tính liên tục (tìm kiếm mối liên hệ giữa các câu chuyện tự sự trong quá khứ, hiện tại và tương lai), (3) sự khác biệt (mong muốn nhận thức bản thân là một cá nhân độc đáo), (4) sự gắn bó (cảm thấy kết nối với người khác), (5) hiệu quả (cảm thấy tự tin và có năng lực để đạt được mục tiêu của mình) và (6) ý nghĩa (cảm giác về ý nghĩa và mục đích trong cuộc sống). Các nhà nghiên cứu quan sát thấy rằng mọi thứ khác đều bình đẳng, mọi người đồng nhất với các nhóm đáp ứng các nhu cầu tâm lý này. Dựa trên công trình này, chúng tôi đã đo lường sáu biến này trong một mẫu người thích thú vật cùng với bốn biện pháp bổ sung về nhu cầu tâm lý đã được xác định rõ ràng: nhu cầu được hỗ trợ xã hội (ví dụ: Haslam và cộng sự, 2018; Smidts-McCune và cộng sự, 2022), nhu cầu cảm thấy rằng nhận thức của một người về thế giới là hợp lệ (Swann, 1983), nhu cầu cảm thấy có quyền kiểm soát trong cuộc sống của chúng ta,

và giảm sự không chắc chắn được nhận thức trên thế giới (Hogg, 2000). Cụ thể, chúng tôi đã yêu cầu những người thích thú đánh giá mức độ mà việc tham gia vào cộng đồng furry đáp ứng được từng nhu cầu trong số mười nhu cầu khác nhau như một cách để đo lường động lực thúc đẩy những người thích thú tham gia vào cộng đồng furry. Như thể hiện trong Hình 19.5, Động lực chính là khả năng của người hâm mộ trong việc thỏa mãn nhu cầu về sự hỗ trợ xã hội, sự gắn kết, sự khác biệt và lòng tự trọng.

Hình 19.5. Xếp hạng trung bình các nhu cầu tâm lý được đáp ứng thông qua việc tham gia vào fandom (thang điểm 7).

2 2,5 3 3,5 4 4,5 5 5,5.

Giảm bớt sự bất ổn trong cuộc sống của tôi.

Xác thực quan điểm thế giới của tôi.

Cho tôi cảm giác "có ý nghĩa".

trong cuộc sống của tôi.

Mang lại cho tôi cảm giác liên tục - giữa quá khứ, hiện tại và tương lai - trong cuộc sống.

Cung cấp cho tôi một thế giới quan (một góc nhìn để nhìn thế giới).

Khiến tôi cảm thấy mình là người có năng lực hoặc có khả năng.

Mang lại cho tôi cảm giác tự tin.

Khiến tôi trở nên khác biệt và độc đáo so với những người khác.

Khiến tôi cảm thấy gần gũi hoặc được người khác chấp nhận.

Cho tôi những tình bạn có thể hỗ trợ tôi về mặt xã hội khi tôi cần.

Hình 19.6. Hồi quy với nhu cầu tâm lý dự đoán mức độ hâm mộ của người thích thú vật. Beta chuẩn hóa được trình bày, * p < .05.

Hình 19.7. Hồi quy theo nhu cầu tâm lý dự đoán mức độ đồng nhất của người hâm mộ furries.

Beta chuẩn hóa được trình bày, * p < .05.

-0,1 0 0,1 0,2 0,3 0,4.

Năng lực.

Giảm thiểu sự không chắc chắn.

Hỗ trợ xã hội.

Cung cấp góc nhìn thế giới.

Tính liên tục.

Sự thuộc về.

Xác thực quan điểm thế giới.

Tính độc đáo*.

Lòng tự trọng*.

Nghĩa*.

-0,05 0 0,05 0,1 0,15 0,2 0,25 0,3 Giảm sự không chắc chắn Năng lực Tính liên tục Cung cấp thể giới quan Độc đáo Xác thực thể giới quan Ý nghĩa Thuộc về* Lòng tự trọng* Hỗ trợ xã hội*.

Tương tự như cách tiếp cận mà chúng tôi đã thực hiện với động lực của Daniel Wann, chúng tôi đã chạy một cặp mô hình hồi quy khác trong đó mười động lực khác nhau được phép dự đoán điểm số của người hâm mộ và fandom. Như thể hiện trong Hình 19.6, ý nghĩa trong cuộc sống là động lực mạnh nhất của người hâm mộ, theo sau là lòng tự trọng và ý thức về sự khác biệt / độc đáo. Ngược lại, sự hỗ trợ xã hội, lòng tự trọng và sự gắn bó là những động lực của việc xác định fandom (xem Hình 19.7). Kết quả một lần nữa minh họa cách các yếu tố khác nhau thúc đẩy sự quan tâm của furries đối với nội dung furry và sự quan tâm của họ đối với fandom furry. Hay nói cách khác, khi hỏi điều gì thúc đẩy furries, chúng ta cần biết liệu chúng ta đang hỏi điều gì thúc đẩy sự quan tâm đến phương tiện truyền thông chủ đề furry hay điều gì thúc đẩy furries xác định mình là một phần của cộng đồng furry. Kết quả của nghiên cứu này nhìn chung phù hợp với kết quả trình bày trong Chương 6, trong đó fanship dường như được thúc đẩy bởi các hoạt động theo đuổi cá nhân, riêng lẻ (ý nghĩa và sự độc đáo), trong khi fandom được thúc đẩy nhiều hơn bởi những thứ chỉ có thể đạt được thông qua tư cách thành viên nhóm (tức là sự hỗ trợ xã hội, sự gắn bó). Sự khác biệt tối ưu Chúng tôi đã lưu ý rằng sự gắn bó - mong muốn trở thành một phần của một nhóm - là một trong những động lực mạnh mẽ nhất khiến một furry đồng nhất với sở thích furry của họ và với cộng đồng furry. Tuy nhiên, chúng tôi cũng thấy rằng mong muốn về sự độc đáo hoặc sự khác biệt cũng thúc đẩy furry đồng nhất với fandom. Trên thực tế, điều này có vẻ như là một mâu thuẫn: thuộc về một nhóm, theo định nghĩa, bao gồm việc chuyển danh tính của một người khỏi danh tính của một cá nhân sang danh tính của nhóm - điều ngược lại với việc độc đáo và khác biệt. Chúng ta có thể hiểu rõ hơn về hai động lực cạnh tranh này thông qua một khuôn khổ được gọi là lý thuyết sự khác biệt tối ưu (Brewer, 1991). Tiền đề của lý thuyết này là mọi người muốn nổi bật giữa đám đông, nhưng cũng muốn hòa nhập với một nhóm, cả hai đều ở mức độ hợp lý. Theo trực giác, điều này có lý. Rốt cuộc, nổi bật là tốt, nhưng nổi bật quá mức có thể gây khó chịu (ví dụ, hãy tưởng tượng bạn là người duy nhất mặc quần short và áo phông nhuộm loang tại một sự kiện trang trọng thắt cà vạt đen). Tương tự như vậy, việc trở thành một phần của một nhóm có thể rất thú vị, nhưng cảm giác bị lạc lõng trong đám đông (ví dụ, mất đi bản sắc của mình và trở thành một mắt xích khác trong cỗ máy) có thể gây khó chịu. Để cân bằng những nhu cầu này, mọi người tìm kiếm những nhóm nằm trong "điểm ngọt ngào" của việc thỏa mãn cả hai nhu cầu: họ mang lại cho chúng ta cảm giác được kết nối và chấp nhận, nhưng cũng cho phép chúng ta phân biệt mình với những người khác. 7 Lý thuyết về sự khác biệt tối ưu đã được.

7 Cần lưu ý rằng vị trí của "điểm ngọt" hoặc sự cân bằng này sẽ khác nhau.

giữa người với người. Một số người có nhu cầu nổi bật khá mạnh mẽ và có xu hướng hướng tới những nhóm cho phép họ nổi bật giữa đám đông (ví dụ: không

được hỗ trợ bởi rất nhiều nghiên cứu (ví dụ: Leonardelli và cộng sự, 2010) bao gồm các nghiên cứu cho thấy rằng người hâm mộ âm nhạc thích những thể loại nhạc không quá phổ biến hoặc không phổ biến (Abrams, 2009) và những người hâm mộ anime lớn nhất cũng tự đánh giá mình cao về cả cảm giác thân thuộc và cảm giác khác biệt (Reyzen và cộng sự, 2017).

Hình 19.8. Nhận thức của người Furries về sự khác biệt và cảm giác được thuộc về tương tác để dự đoán mức độ nhận dạng fandom.

Để kiểm tra xem lý thuyết này có giúp giải thích động lực thúc đẩy những người yêu thích thú vật đồng nhất với cộng đồng người hâm mộ thú vật hay không, Reyzen và cộng sự (2016) đã yêu cầu những người yêu thích thú vật đánh giá mức độ họ cảm thấy mình thuộc về cộng đồng người hâm mộ thú vật mạnh mẽ như thế nào (ví dụ: "Tôi cảm thấy mình được hòa nhập và hòa nhập tốt vào cộng đồng người hâm mộ thú vật"), cũng như liệu họ có cảm thấy cộng đồng người hâm mộ thú vật khác biệt với các nhóm khác hay không (ví dụ: "Cộng đồng người hâm mộ thú vật rất độc đáo khi

so với các nhóm không phải furry"). Cuối cùng, chúng tôi đã hỏi những người furry rằng họ đồng nhất với fandom furry mạnh mẽ như thế nào. Kết quả, được thể hiện trong Hình 19.8, cho thấy những người furry đồng nhất mạnh mẽ nhất với fandom furry là những người vừa cảm thấy có cảm giác gắn bó mạnh mẽ vừa cảm thấy rằng fandom furry khác biệt với các nhóm người hâm mộ khác-ứng hộ lý thuyết về sự khác biệt tối ưu. Tóm lại, dữ liệu cho thấy rằng ít nhất một phần động lực khiến những người furry trở thành furry là thực tế rằng.

nhóm chính thống). Ngược lại, một số người có nhu cầu nỗi bật rất thấp và có thể thích thuộc về các nhóm lớn hoặc khá chính thống. Mọi người đều có gắng đạt được sự cân bằng khác nhau giữa hai nhu cầu cạnh tranh này, với các nhóm khác nhau sẽ thỏa mãn nhu cầu của những người khác nhau.

- 2.
- 2.5.
- 3.
- 3.5.
- 4.
- 4.5.
- 5.
- 5.5.
- 6.

Thấp Phân biệt Cao Phân biệt.

Cộng đồng người hâm mộ.

Nhận dạng.

Thuộc về tầng lớp thấp.

Thuộc về nơi cao nhất.

fandom furry có thể thỏa mãn nhu cầu cạnh tranh của họ để hòa nhập với một nhóm trong khi đồng thời phân biệt mình với những người khác. Các nhà khoa học mô hình CAPE thích tạo ra các phân loại, danh mục và hộp lý thuyết và sắp xếp thế giới bên trong chúng. Điều này cũng đúng với các nhà sinh vật học, những người có gắng sắp xếp tất cả các loài sống vào một khuôn khổ phân loại, cũng như với các nhà nghiên cứu người hâm mộ, những người cố gắng phân biệt giữa các loại người hâm mộ khác nhau. Ví dụ, một nhà tâm lý học người hâm mộ có thể cố gắng phân biệt những người hâm mộ trung thành, lâu năm của một đội thể thao với những người hâm mộ bình thường, chỉ thích nhảy lên xe bất cứ khi nào một đội có một mùa giải tốt. 8 Để tiếp tục so sánh của chúng tôi, các nhà sinh vật học sử dụng các đặc điểm vật lý như màu sắc, kích thước hoặc hình dạng của một sinh vật để phân biệt một loài với loài khác. Tương tự như vậy, các nhà nghiên cứu người hâm mộ đã đề xuất nhiều chiêu khác nhau phân biệt một nhóm người hâm mộ với nhóm khác. Một số biến được đề xuất là động lực, nghĩa là chúng ta có thể phân biệt một loại người hâm mộ với loại khác dựa trên động lực của người hâm mộ (ví dụ: người hâm mộ được thúc đẩy bởi nhu cầu được thuộc về có thể khác với người hâm mộ được thúc đẩy bởi lý do kinh tế). Trong một cuốn sách năm 2021, Plante và cộng sự đã rà soát tài liệu và tìm thấy 28 yếu tố khác nhau mà các nhà nghiên cứu đã sử dụng để phân biệt người hâm mộ. Chúng tôi đã kết hợp và cô đọng các biến này bằng cách sử dụng các phân tích thống kê và đưa ra một bộ gồm bốn cụm biến, được biểu thị bằng từ viết tắt CAPE: (1) cam kết (mức độ quan tâm của một người đối với chủ đề, bao gồm lòng trung thành, ghi nhớ kiến thức về chủ đề, tham gia vào các hoạt động của fandom), (2) tài sản (mức độ mà một người được hưởng lợi từ sở thích, bao gồm lợi ích kinh tế hoặc cảm giác hoàn thành/thành tích), (3) sự hiện diện (mức độ mà sở thích thu hút sự chú ý của người hâm mộ, bao gồm chủ nghĩa thoát ly, cảng thẳng tích cực và mang lại trải nghiệm mới lạ) và (4) biểu hiện (mức độ mà fandom có ý nghĩa và quan trọng, bao gồm cả việc nuôi dưỡng cá nhân).

tăng trưởng hoặc như một lối thoát sáng tạo). Trong phần còn lại của phần này, chúng ta sẽ xem xét bốn chiều này có liên quan đến cộng đồng người lông lá và những gì họ làm.

8 Nếu bạn đang thắc mắc tại sao các nhà khoa học lại bận tâm đến những hộp và danh mục này thì.

Câu trả lời là vì đây là những khác biệt tạo nên sự khác biệt thực tế. Ví dụ, biết rằng một loài chim là thành viên của một loài này hơn loài khác giúp các nhà sinh vật học dự đoán hành vi của nó (ví dụ, liệu nó có làm tổ trên cây hay trên mặt đất không). Khi nói đến người hâm mộ, các danh mục này giúp chúng ta dự đoán các hành vi liên quan đến người hâm mộ như thói quen mua sắm và tiêu dùng hoặc bám trụ qua những thời điểm khó khăn.

có thể cho chúng ta biết về một số điểm khác biệt trong cách furries suy nghĩ, cảm nhận và hành xử. Đầu tiên, chúng tôi đã xem xét sự khác biệt giữa furries, người hâm mộ anime và người hâm mộ đại học có nhiều sở thích khác nhau (ví dụ: phương tiện truyền thông, đội thể thao, nhóm nhạc) trên các chiều CAPE. Như chúng ta có thể thấy trong Hình 19.9, furries nổi bật nhất so với những người hâm mộ khác trên chiều biểu đạt, với furries có nhiều khả năng coi sở thích của người hâm mộ là một phương tiện có ý nghĩa để thể hiện bản thân hơn các nhóm khác.

Điều này khá phù hợp với một số điểm khác biệt mà chúng tôi đã ghi nhận giữa những người thích thú vật và các nhóm người hâm mộ khác, chẳng hạn như thực tế là hầu hết các furry tạo ra các fursona đại diện cho phiên bản lý tưởng của chính họ (xem Chương 7), một tính năng thiếu một tính năng tương tự tương đương trong cả fandom anime hoặc trong các fandom khác (ví dụ: thể thao, âm nhạc). Trên thực tế, cùng với chiều hiện diện-tương đương với các cấp độ được quan sát thấy trong các nhóm người hâm mộ khác-biểu hiện là chiều được đánh giá cao nhất trong các chiều CAPE đối với furry, nhưng không phải đối với các nhóm người hâm mộ khác.

Hình 19.9. Xếp hạng trung bình của người hâm mộ thể loại Furries, anime và sinh viên về mô hình CAPE về các chiều sở thích của người hâm mộ.

Tiếp theo, chúng tôi đã chạy một loạt các phân tích hồi quy cho phép các biến CAPE dự đoán một loạt các biến liên quan đến furry để xem liệu việc hiểu furry liên quan đến động cơ CAPE của chúng có thể hay không cho chúng ta biết một chút về cách họ suy nghĩ, cảm nhận và hành xử. Bảng 19.2 cho thấy kết quả phân tích các biến liên quan đến các hoạt động cụ thể của furry, bao gồm cả phương tiện truyền thông.

2 2,5 3 3,5 4 4,5 5.

Sự biểu lộ.

Sự hiện diện.

Tài sản.

Sự cam kết.

Sinh viên Anime lông lá.

tiêu dùng, fursona, hóa trang thú, chủ nghĩa tinh hoa và nội dung khiêu dâm. Dữ liệu cho thấy điểm cam kết của một furry cho chúng ta biết về sự tham gia của họ vào các hoạt động liên quan đến furry trên mọi phương diện-nó liên quan đến cả tình yêu và nhận dạng fandom (cũng như với việc công khai là furry), với hóa trang thú và tham dự hội nghị, chi tiền để tiêu thụ phương tiện truyền thông furry, trở nên say mê phương tiện truyền thông furry, đồng nhất với fursona của một người, cảm thấy có địa vị cao hơn trong số những furry và với mức tiêu thụ của phim khiêu dâm furry. Nói cách khác, động lực liên quan đến cam kết dự đoán hành vi tham gia và tiêu dùng ở furry.

Bảng 19.2. Mô hình CAPE về các chiêu sở thích của người hâm mộ dự đoán các chiêu liên quan đến fandom. Fanship CAPE thay đổi .43** -.03 .04 .35** Fandom .44** .002 .12** .19** Tiết lộ danh tính .37** .17** -.10** -.03 Năm Furry .30** -.04 -.12** -.03 Số lượng Cons .22** .07* -.02 -.09* Số lượng các trang web liên quan đến Furry .26** .01 .07* -.05 Số lượng Fursuit đầy đủ .17** .07* -.11** -.003 Số lượng Fursuit một phần .15** .13** -.08* -.04 Tân suất Fursuiting năm qua .27** .14** -.07 -.01 Số tiền đã chi năm ngoái .23** .13** -.03 -.08 Tham dự Cons/Gặp gỡ .34** .16** -.02 -.11** Đọc/Đăng bài trên diễn đàn .26** -.04 .11** .04 Tiêu thụ phương tiện truyền thông/tin tức .35** -.07 .11** .18** Thu thập hàng hóa .44** .02 .004 .05 Nói về Furries .27** .09* .04 .04 Phương tiện truyền thông Furry đắm chìm .32** -.11** .09** .23** Nhận dạng Fursona .20** .02 .06* .32** Trạng thái trong nhóm .33** .28** -.14** -.07 Thu hút tình dục với phương tiện truyền thông Furry .22** -.12** .15** -.04 Tân suất xem phim khiêu dâm Furry .14** -.10* .14** -.01 Lưu ý. * p < .05, ** p < .01.

Các biến số khác kể một câu chuyện sắc thái hơn. Động lực liên quan đến tài sản có liên quan đến việc công khai là người lông lá, tham gia các hội nghị, mặc đồ lông thú và chi tiêu cho nội dung lông lá, cũng như với địa vị trong cộng đồng người hâm mộ. Ngược lại, những người lông lá này cũng có sự tham gia nồng cạn hơn một chút.

nội dung furry và ít có khả năng xem phim khiêu dâm furry. Chúng tôi có thể gợi ý rằng chiêu hướng này ít liên quan đến nội dung furry và nhiều hơn đến các yếu tố xã hội của fandom, đặc biệt là hướng lợi từ địa vị của một người trong fandom. Ngược lại, điểm hiện diện chủ yếu liên quan đến việc là một furry mới hơn, ít cởi mở hơn, cũng như với tương tác furry trực tuyến, sử dụng nội dung khiêu dâm và đắm chìm vào phương tiện truyền thông furry. Điều này có thể gợi ý một furry có tương tác với fandom chủ yếu là trực tuyến. 9 Cuối cùng, chiêu hướng cuối cùng-biểu hiện-có liên quan chặt chẽ nhất đến tình yêu, nhận dạng fursona và đắm chìm

vào phương tiện truyền thông lông thú, và có thể gợi ý một người lông thú chủ yếu quan tâm đến việc tiêu thụ phương tiện truyền thông lông thú chứ không phải tương tác với những người yêu thích lông thú khác (được chỉ ra bởi mối liên hệ tiêu cực với việc tham dự hội nghị). Những có thể là những furry coi furry chủ yếu là một hoạt động cá nhân, một cách thể hiện hoặc giải tỏa sở thích mà không nhất thiết muốn hoặc cần phải tham gia vào fandom (hoặc ít nhất là không coi đây là sức hút mạnh mẽ như nội dung hoặc quá trình tạo ra một fursona). 10

Bảng 19.3. Mô hình CAPE về các chiêu sở thích của người hâm mộ dự đoán tính cách và hạnh phúc. Biến CAPE Hạnh phúc thể chất .18** -.04 -.09** .002 Hạnh phúc tâm lý .25** .01 -.14** -.02 Hạnh phúc mối quan hệ .24** .04 -.06 -.06 Hỗ trợ xã hội của cộng đồng người hâm mộ .22** .12** .19** .21** Hỗ trợ nội nhóm .26** .15** .04 -.01 Lưu ý. * p < .05, ** p < .01.

9 Điều này cũng có thể chỉ đơn giản là một cách diễn đạt cho việc trở thành một người lông lá trẻ tuổi hơn, với một số người trong chúng ta.

những phát hiện từ trước đó trong chương này cho thấy nhiều furry tìm thấy nội dung furry trước, sau đó bắt đầu ẩn núp trong các diễn đàn furry hoặc trên các trang web furry trước khi cuối cùng đến các sự kiện và hội nghị furry. Đây có thể chỉ là những furry đang ở giai đoạn đầu của quá trình đó. 10 Chúng ta đang nói về những chiêu hướng này liên quan đến một furry giả định.

đạt điểm cao ở một chiêu kích và loại trừ các chiêu kích khác. Trên thực tế, hầu hết các furry đều là sự pha trộn của bốn chiêu kích khác nhau này, và sẽ khá hiếm khi tìm thấy một furry đạt điểm cao chỉ ở một trong bốn chiêu kích này và loại trừ bốn chiêu kích còn lại. Tuy nhiên, sẽ rất hữu ích nếu giúp chúng ta hình dung ra bốn chiêu kích này bằng cách tưởng tượng một furry giả định đạt điểm cao ở chiêu kích đó sẽ như thế nào!

Một phân tích khác cho phép các chiêu CAPE dự đoán các biện pháp về hạnh phúc. Phân tích này có thể giúp chúng ta làm sáng tỏ các khuôn mẫu về furries là không thích nghi (được mô tả trong Chương 21) bằng cách cho phép chúng ta xem liệu có cách nào để dự đoán, dựa trên động lực cơ bản của họ, những furries nào có nhiều khả năng thể hiện sự không thích nghi nhất. Như thể hiện trong Bảng 19.3, cam kết là chiêu

có liên quan chặt chẽ với các biện pháp về hạnh phúc, có lẽ là do, như chúng tôi đề xuất trong Chương 22, động lực cam kết cũng gắn liền với việc coi fandom là nguồn hỗ trợ xã hội và nhận được sự giúp đỡ từ chính fandom. Động lực tài sản, mặc dù cũng gắn liền với sự hỗ trợ xã hội và sự giúp đỡ từ fandom, không liên quan đến các biện pháp về sự tồn tại, cũng như điểm biểu hiện.

Mặt khác, sự hiện diện là chiêu hướng duy nhất có liên quan tiêu cực đến hạnh phúc và có thể cung cấp thêm bối cảnh cho những phát hiện trên. Có lẽ những người thích thú vật lộn với hạnh phúc về thể chất hoặc tâm lý có thể là những người ít có khả năng tham gia các hội nghị hoặc hưởng lợi từ các tương tác trực tiếp với người thích thú vật, hoặc có lẽ chính việc thiếu tương tác này góp phần khiến họ có hạnh phúc thấp hơn. Cần có các nghiên cứu trong tương lai để đi sâu hơn vào những mối liên hệ này, nhưng nếu không có gì khác, chúng cho thấy rằng động lực thúc đẩy một người thích thú vật có thể nói lên rất nhiều điều về bản chất sự tham gia của họ vào cộng đồng người hâm mộ và liệu điều đó có nhiều khả năng mang lại lợi ích, có hại hay phần lớn không liên quan đến hạnh phúc của họ. Giá trị của người thích thú vật Trong phần cuối cùng này, chúng ta sẽ tập trung vào một khái niệm liên quan đến động lực: giá trị. Giá trị là những niềm tin rộng lớn, có ý nghĩa mà mọi người sử dụng để hướng dẫn, biện minh và chỉ đạo hành vi của họ (Schwartz, 1992). Mặc dù không phải là động lực trong chính bản thân chúng, nhưng các giá trị của một người định hình hành động của họ theo các giá trị của họ. 11 Schwartz đề xuất mười giá trị phổ quát, nghĩa là chúng có thể được tìm thấy trong việc định hình hành vi ở con người trên khắp các nền văn hóa: 12 (1) quyền lực (đánh giá cao địa vị và uy tín), (2) thành tích (đánh giá cao tham vọng và thành công), (3) chủ nghĩa khoái lạc (đánh giá cao sự tự thỏa mãn), (4) kích thích (đánh giá cao sự mới lạ và thú vị), (5) tự định hướng (đánh giá cao sự khám phá và sáng tạo), (6) chủ nghĩa phổ quát (đánh giá cao công lý xã hội và bình đẳng), (7) lòng nhân từ (đánh giá cao việc giúp đỡ những người.

11 Nếu bạn nghĩ con người giống như một tên lửa, động lực tượng trưng cho lực đẩy, đẩy a.

người tiến về phía trước theo một hướng chung. Các giá trị, trong phép loại suy này, đại diện cho các tinh mạch hoặc các thiết bị khác được sử dụng để định hướng chính xác lực đẩy và lái tên lửa theo một hướng cụ thể. 12 Mặc dù các giá trị này có thể có trong mọi nền văn hóa, nhưng chúng không nhất thiết phải có.

ở cùng mức độ. Trung bình, mọi người trong một nền văn hóa có thể ưu tiên thành tích hơn lòng nhân từ, trong khi nền văn hóa khác có thể ưu tiên lòng nhân từ hơn thành tích.

xung quanh bạn), (8) truyền thống (coi trọng việc bảo tồn và duy trì các chuẩn mực/văn hóa), (9) sự tuân thủ (coi trọng các kỳ vọng của xã hội) và (10) sự an toàn (coi trọng sự an toàn của bản thân và những người thân yêu khác) (Schwartz & Boehnke, 2004). Để xem liệu các giá trị của furry, với tư cách là một nhóm, có khác biệt so với những người khác hay không, chúng tôi đã so sánh xếp hạng của furry về thuộc đo của từng giá trị trong số mười giá trị với xếp hạng của một mẫu sinh viên đại học, một nhóm nhìn chung có độ tuổi và trình độ học vấn tương đương nhau (xem Chương 13). Như thể hiện trong Hình 19.10, furry chủ yếu được thúc đẩy bởi các giá trị về lòng nhân từ, tự định hướng và chủ nghĩa phổ quát, giống như sinh viên đại học. Tuy nhiên, đã xuất hiện những khác biệt đáng kể liên quan đến truyền thống, sự tuân thủ và sự an toàn-furry đạt điểm thấp hơn đáng kể ở các thước đo này, phù hợp với quan điểm chính trị nói chung của furry có thể bao gồm truyền thống chống trả (xem Chương 17) cũng như bản chất không chính thống của họ, cho thấy họ không mấy quan tâm đến việc tuân thủ các chuẩn mực văn hóa.

Sự thiếu quan tâm đến truyền thống và sự tuân thủ cũng có thể là một dấu hiệu cho thấy những người thích thú vật cởi mở hơn với sự thay đổi, một phát hiện phù hợp với xu hướng cởi mở hơn với những trải nghiệm mới của họ (xem Chương 18).

Bobowik và cộng sự (2011) phát hiện ra rằng sự cởi mở với sự thay đổi có liên quan đến hạnh phúc tốt hơn, Bond và cộng sự (2004) phát hiện ra rằng nó có liên quan đến sự thỏa hiệp, hợp tác và giải quyết vấn đề, và những người khác phát hiện ra rằng sự cởi mở với sự thay đổi này có liên quan đến mối quan tâm đến môi trường, các giá trị ủng hộ xã hội (Uitto & Saloranta, 2010) và hoạt động chính trị (Vecchione và cộng sự, 2015). Những điểm cuối cùng này phù hợp với thực tế là những người thích thú vật cũng được phát hiện có mức độ công dân toàn cầu cao (xem Chương 17).

Hình 19.10. Đánh giá trung bình của Furry và sinh viên về các giá trị phổ quát (* p < .05, thang điểm 7).

Cuối cùng, chúng ta có thể dựa vào quan điểm bản sắc xã hội (xem Chương 6), trong đó nêu rằng khi bản sắc của một người là thành viên của một nhóm cụ thể nào đó trong tâm trí họ, các chuẩn mực và giá trị của nhóm đó sẽ được kích hoạt. Nói cách khác, khi những người thích thú được nhắc nhở về thực tế rằng họ là một người thích thú (so với bản thân họ trong cuộc sống hàng ngày), họ nên tiếp nhận các thái độ, cảm xúc và đặc điểm tính cách thường gắn liền với nhóm. Để kiểm tra điều này, chúng tôi đã xem xét các đánh giá của những người thích thú về cùng mười giá trị, yêu cầu họ làm như vậy hai lần: một lần đối với bản thân họ trong cuộc sống hàng ngày và một lần nữa, suy nghĩ về bản thân họ là một furry. Như thể hiện trong Hình 19.11, kết quả nhìn chung phù hợp với phát hiện của chúng tôi khi so sánh furry với sinh viên đại học, ở chỗ furry thấy mình ít tuân thủ hơn, ít quan tâm đến sự an toàn hơn và tự định hướng hơn khi nghĩ về bản thân mình là furry so với khi nghĩ về bản thân mình trong cuộc sống hàng ngày. Chúng tôi cũng tìm thấy một số điểm khác biệt khác: furry cũng có nhiều khả năng tán thành các giá trị của chủ nghĩa khoái lạc và sự kích thích và ít có khả năng coi trọng thành tích khi nghĩ về bản thân mình là furry. Trong khi các nghiên cứu trong tương lai sẽ đi sâu hơn vào các chi tiết cụ thể của những điểm khác biệt này, thì hiện tại, chỉ cần chỉ ra rằng furry không chỉ khác với những người không phải furry về các giá trị thúc đẩy và hướng dẫn hành vi của họ mà còn có sự khác biệt trong cộng đồng furry và thậm chí trong chính bản thân furry trong các bối cảnh khác nhau khi nó.

3 3.5 4 4.5 5 5.5 6 6.5 Bảo mật*.

Sự phù hợp*.

Truyền thống*.

Lòng nhân từ.

Chủ nghĩa phổ quát.

Tự định hướng.

Kích thích.

Chủ nghĩa khoái lạc.

Thành tích*.

Quyền lực.

Học sinh lông lá.

đi đến những giá trị này. Điều này chỉ thêm một lớp nữa vào câu đố phức tạp và đầy sắc thái về động lực của những người thích thú vật.

Hình 19.11. Xếp hạng các giá trị phổ quát theo bản sắc lông lá và bản sắc tự thân hàng ngày (* p < .05, 7 điểm tỉ lệ).

Phần kết luận.

Trên lý thuyết, có vẻ như việc trả lời câu hỏi về động lực của furries khá đơn giản, như thể chúng ta chỉ có thể nói rằng "Furries là furries vì họ thích phương tiện truyền thông furry". Nhưng, như chúng ta đã thấy trong suốt chương này, bức tranh về động lực của furries rất phức tạp, đa diện và khác nhau giữa các furry. Khi nói đến cách furries tìm đường vào fandom, hành trình của họ có vẻ hơi khác so với các nhóm người hâm mộ khác (ví dụ, người hâm mộ anime và thể thao), với furries có nhiều khả năng "tình cờ" biết đến fandom hơn là được xã hội hóa thông qua bạn bè, gia đình và

các nhóm xung quanh họ. Internet, tiếp xúc với phương tiện truyền thông lông thú và cảm giác chung bên trong đều nằm trong số những con đường thường gặp nhất dẫn đến fandom. Đối với những gì thúc đẩy furries tham gia vào các hoạt động furry và tham gia vào fandom furry, một số động lực cơ bản trùng lặp với những động lực của các nhóm người hâm mộ khác, như sở thích giải trí. Những động lực khác, như nhu cầu được thuộc về, có mặt trong các nhóm người hâm mộ khác (ví dụ, người hâm mộ anime, người hâm mộ thể thao giả tưởng), nhưng không nhiều như đối với người thích thú vật. Chúng ta có thể dựa vào.

3 3.5 4 4.5 5 5.5 6 6.5 Bảo mật*.

Sự phù hợp*.

Truyền thống.

Lòng nhân từ.

Chủ nghĩa phổ quát.

Tự định hướng*.

Kích thích*.

Chủ nghĩa khoái lạc*.

Thành tích*.

Quyền lực.

Có lông và không có lông.

các mô hình như lý thuyết về sự khác biệt tối ưu để chỉ ra rằng động cơ tâm lý xã hội đóng vai trò quan trọng trong việc hiểu tính hai mặt của nhận dạng furry-vừa là cách để nổi bật và khác biệt vừa là cách để thuộc về một cộng đồng những người có cùng chí hướng. Tương tự như vậy, mô hình CAPE cho chúng ta thấy furry khác với những người hâm mộ khác như thế nào, cũng như cách họ khác nhau như thế nào, và minh họa động lực tác động có thể có đối với cách furry cư xử và hạnh phúc của họ. Cuối cùng, chúng tôi đã xem xét cách các giá trị mà furry coi trọng có thể giúp phân biệt họ với các nhóm người hâm mộ khác và có thể giải thích điều gì thúc đẩy một người chọn fandom furry thay vì các nhóm người hâm mộ khác. Chúng ta cũng thấy các đức tính có thể thay đổi và tùy thuộc vào ngữ cảnh, thay đổi tùy thuộc vào việc một người nghĩ về bản thân mình như một furry hay trong không gian không phải furry. Hiện tại cho chúng ta thấy rằng không có câu trả lời đơn giản nào khi giải thích lý do tại sao furry trở thành furry. Việc quy cho nó là biểu hiện của một sự tôn sùng hoặc sở thích đơn giản đối với một thẩm mỹ này hơn thẩm mỹ khác là bỏ qua vô số bằng chứng cho thấy furry bị thúc đẩy bởi một loạt các biến số phức tạp cho thấy tầm quan trọng của sở thích furry của một người như một cách để thỏa mãn các nhu cầu quan trọng về tương tác xã hội, giải trí, ý nghĩa, thể hiện bản thân và, vâng, đối với một số người, là sự thỏa mãn tình dục. Tài liệu tham khảo Abrams, D. (2009). Bản sắc xã hội trên quy mô quốc gia: sự khác biệt tối ưu và sự thể hiện bản thân của những người trẻ tuổi thông qua sở thích âm nhạc. Quy trình nhóm và quan hệ giữa các nhóm, 12 (3), 303-317. <https://doi.org/10.1177/1368430209102841> Bobowik, M., Basabe, N., Páez, D., Jiménez, A., & Bilbao, M. (2011). Các giá trị cá nhân và hạnh phúc của người châu Âu, người bản xứ Tây Ban Nha và người nhập cư vào Tây Ban Nha: văn hóa có quan trọng không? Tạp chí Nghiên cứu Hạnh phúc, 12 (3), 401-419. <https://doi.org/10.1007/s10902-010-9202-1> Bond, MH, Leung, K., Au, A., Tong, KK, & Chemonges-Nielson, Z. (2004). Kết hợp các tiêu đề xã hội với các giá trị trong việc dự đoán các hành vi xã hội. Tạp chí Nhân cách Châu Âu, 18 (3), 177-191. <https://doi.org/10.1002/per.509> Brewer, MB (1991). Bản ngã xã hội: Về việc giống nhau và khác biệt cùng một lúc. Personality and Social Psychology Bulletin, 17 (5), 475-482. <https://doi.org/10.1177/0146167291175001> Haslam, C., Jetten, J., Cruwys, T., Dingle, GA, & Haslam, SA (2018). Tâm lý học sức khỏe mới: Mở khóa phương pháp chữa trị xã hội. Routledge. Hogg, M. A. (2000). Giảm thiểu sự không chắc chắn chủ quan thông qua tự phân loại: Một lý thuyết động lực của các quá trình nhận dạng xã hội.

European Review of Social Psychology, 11 (1), 223-255. <https://doi.org/10.1080/14792772043000040> Hsu, T. (2019, ngày 15 tháng 7). Nhiệm vụ Apollo 11 cũng là một hiện tượng truyền thông toàn cầu. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2019/07/15/business/media/apollo-11-television-media.html> Leonardelli, GJ, Pickett, CL, & Brewer, MB (2010). Lý thuyết phân biệt tối ưu: Một khuôn khổ cho bản sắc xã hội, nhận thức xã hội và quan hệ giữa các nhóm. Những tiến bộ trong Tâm lý học xã hội thực nghiệm, 43, 63-113. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(10\)43002-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(10)43002-6) McPherson, B. (1975). Tiêu thụ thể thao và kinh tế học của chủ nghĩa tiêu dùng. Trong DW Ball & JW Loy (Biên tập viên), Thể thao và xã hội

order: Những đóng góp cho xã hội học thể thao (trang 243-275). Addison Wesley Publishing. Plante, CN, Reysen, S., Brooks, TR, & Chadborn, D. (2021). CAPE: Một mô hình đa chiều về sở thích của người hâm mộ.

Nhóm nghiên cứu mô hình CAPE. Reysen, S., & Plante, CN (2017). Người hâm mộ, sự trưởng thành được nhận thức và sự sẵn sàng hình thành mối quan hệ lưỡng mạn: Áp dụng biện pháp trưởng thành ngắn. Giao tiếp và văn hóa trực tuyến, 8 (1), 154-173. <https://doi.org/10.18485/kkonline.2017.8.8.8> Reysen, S., Plante, C.

N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2015). Góc nhìn bản sắc xã hội về sự khác biệt về tính cách giữa bản sắc người hâm mộ và không phải người hâm mộ. Tạp chí Nghiên cứu Khoa học Xã hội Thế giới, 2 (1), 91-103. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2016). Sự khác biệt tối ưu và sự đồng nhất với cộng đồng người hâm mộ furry. Tâm lý học hiện tại, 35 (4), 638-642. <https://doi.org/10.1007/s12144-015-9331-0>

Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2017a). "It just clicked": Khám phá bản sắc furry và động lực tham gia vào fandom. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us 2: More essays on furries by furries* (trang 111-128). Thurston Howl Publications. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2017b). Nhu cầu về sự khác biệt tối ưu như những yếu tố dự báo về nhận dạng trong fandom anime. *The Phoenix Papers*, 3 (1), 25-32. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, Gerbasi, KC, Schroy, C., Gamboa, A., Gamboa, J., & McCarter, T. (2017). Các tuyến đường để khám phá fandom và thể hiện bản sắc người hâm mộ ở người hâm mộ furry, anime và thể thao giả tưởng. *The Phoenix Papers*, 3 (1), 373-384. Richter, F. (2023, ngày 10 tháng 2). Super Bowl không là gì so với trận đấu lớn nhất trong môn bóng đá. Statista.

<https://www.statista.com/chart/16875/super-bowl-viewership-vs-worldcup-final/> Schroy, C., Plante, C.

N., Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2016). Các động lực khác nhau như là yếu tố dự báo môi liên hệ tâm lý với sở thích của người hâm mộ và các nhóm người hâm mộ trong cộng đồng người hâm mộ anime, furry và thể thao giả tưởng. *The Phoenix Papers*, 2 (2), 148-167. Schwartz, SH (1992). Universals in the content and structure of values: Theory progress and experimental tests in 20 countries. *Advances in Experimental Social Psychology*, 25, 1-65. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60281-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60281-6) Schwartz, SH, & Boehnke, K. (2004). Đánh giá cấu trúc các giá trị của con người bằng phân tích nhân tố xác nhận. Tạp chí Nghiên cứu về Nhân cách, 38 (3), 230-255. [https://doi.org/10.1016/S0092-6566\(03\)00069-2](https://doi.org/10.1016/S0092-6566(03)00069-2) Smith, GJ,

Patterson, B., Williams, T., & Hogg, J. (1981). Hồ sơ của người hâm mộ thể thao nam tận tụy sâu sắc.

Arena Review, 5 (2), 26-44. Smidits-McCune, VA, Plante, CN, Packard, G., Reysen, S., & Mendrek, A. (2022). Căng thẳng do COVID-19 làm giảm con đường trung gian của nhận dạng fandom về hạnh phúc thông qua việc đổi phò tập trung vào vấn đề. *The Phoenix Papers*, 5 (1), 175-194. <https://doi.org/10.31235/osf.io/e6baf> Stangor, C.

(2010). Giới thiệu về tâm lý học. FlatWorld.

Swann, WB, Jr. (1983). Tự xác minh: Đưa thực tế xã hội vào sự hài hòa với bản thân. Trong J. Suls & AG Greenwald (Biên tập), *Quan điểm tâm lý xã hội về bản thân* (Tập 2, trang 33-66). Erlbaum.

Uitto, A., & Saloranta, S. (2010). Mối quan hệ giữa các giá trị, thái độ, sở thích và động lực về môi trường và con người của học sinh trung học. *Procedia-Khoa học xã hội và hành vi*, 9, 1866-1872. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.415> Vecchione, M., Schwartz, SH, Caprara, G.

V., Schoen, H., Cieciuch, J., Silvester, J., ... & Alessandri, G. (2015). Các giá trị cá nhân và hoạt động chính trị: Một nghiên cứu xuyên quốc gia. Tạp chí Tâm lý học Anh, 106 (1), 84-106. <https://doi.org/10.1111/bjop.12067> Vignoles, VL, Regalia, C., Manzi, C., Golledge, J., & Scabini, E. (2006). Vượt ra ngoài lòng tự trọng: Ảnh hưởng của nhiều động cơ đến việc xây dựng bản sắc. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 90 (2), 308- 333. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.2.308> Wann, DL, Melnick, MJ, Russell, GW, & Pease, DG (2001). Người hâm mộ thể thao: Tâm lý và tác động xã hội của khán giả. Routledge.

Chương 20.

Con vật bên trong: Thái độ của động vật và thú vật học Kathleen Gerbasi, Elizabeth Fein, Courtney "Nuka" Plante.

Trong Chương 5, chúng ta đã thấy việc đưa ra một định nghĩa chính xác về furry là gì là khó khăn như thế nào. Đối với một số người, đó là một cộng đồng người hâm mộ và là nguồn hỗ trợ xã hội. Đối với những người khác, đó là một hình thức thể hiện bản thân và là nơi để sáng tạo.

Những người khác vẫn coi đó chỉ là sở thích đối với một loại nội dung truyền thông cụ thể. Tuy nhiên, bất kể sở thích của một người thể hiện chính xác như thế nào, thì có một điều khá phổ biến ở những người furry: họ ít nhất cũng có một mối quan tâm thoáng qua đối với ý tưởng trao những đặc điểm của con người cho các loài động vật không phải con người. 1,2 Những độc giả tờ mờ và các nhà khoa học cũng có thể thấy mình tự hỏi về bản chất và tính đặc thù của sở thích này. Ví dụ, vì furry có xu hướng sống cuộc sống tương khai năng động (xem Chương 18), liệu sở thích của furry trong việc nhân cách hóa các loài động vật không phải con người chỉ đơn giản là một biểu hiện của sở thích chung hơn trong việc nhân cách hóa thế giới xung quanh họ hay không-họ cũng nhân cách hóa ô tô, máy tính và các thiết bị? Và với xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người này, liệu furry có đưa chúng vào các quy tắc đạo đức của con người hay không-

nghĩa là, coi chúng là những sinh vật tự chủ và tham gia vào hoạt động vì chúng? Và điều gì xảy ra khi ranh giới giữa "con người" và "động vật không phải người" trở nên mờ nhạt - có trường hợp nào những người không chỉ hâm mộ việc nhân cách hóa động vật không phải người, mà còn tự nhận mình là động vật không phải người không? Những câu hỏi này là trọng tâm của chương hiện tại. Xu hướng nhân cách hóa động vật không phải người bắt đầu với câu hỏi liên quan trực tiếp nhất đến sở thích của furry: furry có xu hướng nhân cách hóa động vật không phải người đến mức nào? Câu hỏi này đủ đơn giản để trả lời: chúng tôi đã yêu cầu furry tham dự một hội nghị furry năm 2013 chỉ ra, trên thang điểm 7, mức độ mà họ có xu hướng nhân cách hóa động vật không phải người khi họ nhìn thấy chúng.

Kết quả, được thể hiện trong Hình 20.1, cho thấy rằng furry chắc chắn có xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người, với điểm furry trung bình là 5,5.

1 Hoặc, tùy thuộc vào quan điểm của bạn, việc trao cho con người những đặc điểm của động vật không phải con người,

được gọi là động vật học!

2 Chúng tôi sử dụng thuật ngữ "động vật không phải con người" trong toàn bộ chương này thay vì "động vật".

vì cái sau thường ngũ ý sự phân đôi giữa "con người" và "động vật" khi, theo phân loại sinh học, con người là một phần của vương quốc động vật. Như vậy, chúng ta phân biệt con người, là động vật, với các động vật khác không phải là con người! Đây là một chi tiết hơi cầu kỳ, nhưng chúng tôi cảm thấy nó
quan trọng để thực hiện!

trên thang điểm và hơn ba phần tư số furry đạt điểm trên điểm giữa của thang điểm. Mặc dù không có gì đáng ngạc nhiên, vì một trong số ít điểm chung trong cộng đồng furry là sở thích chung trong việc nhân cách hóa các loài động vật không phải con người, việc xác thực tiễn đê này bằng dữ liệu là rất hữu ích.

Hình 20.1. Mức độ mà những người yêu thích thú vật có xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người trong một nghiên cứu tại hội nghị năm 2013.

Mặc dù chúng ta có thể kết thúc phần này tại đây, một nhà phê bình có thể lập luận rằng những dữ liệu này, tự bản thân chúng, không đủ để khẳng định rằng furry có xu hướng cụ thể là nhân cách hóa các loài động vật không phải con người. Xét cho cùng, những dữ liệu này có thể có ý nghĩa hoàn toàn khác nếu furry thể hiện xu hướng mạnh mẽ là nhân cách hóa mọi thứ trong thế giới xung quanh họ và nếu xu hướng làm như vậy với các loài động vật không phải con người khá yếu khi so sánh. Để kiểm tra khả năng này, chúng tôi cũng đã yêu cầu furry trong một nghiên cứu, cũng như trong một nghiên cứu quy ước bổ sung và một nghiên cứu trực tuyến, chỉ ra mức độ mà họ nhân cách hóa những thứ khác trong thế giới xung quanh họ (ví dụ: phương tiện, máy tính, động vật nhồi bông). Chúng tôi cũng phân biệt giữa các loại động vật không phải con người khác nhau (tức là vật nuôi, động vật thuần hóa, động vật hoang dã). Kết quả được thể hiện trong Bảng 20.1.

0%.
5%.
10%.
15%.
20%.
25%.
30%.
35%.
40%.

1 Không hề.
2 3 4 5 6 7 Rất nhiều.

Bảng 20.1. Điểm trung bình của những người thích thú tham gia hội nghị và trực tuyến trên thang điểm 1-7 về xu hướng nhân cách hóa các loại khác nhau. * Loại không được hỏi đến trong nghiên cứu này. Loại. 2013.

Con.
2019.
Con.
2020.
Trực tuyến.
Động vật 5.5 **.
Thú cưng * 5.1 *.
Động vật thuần hóa * 4.1 5.0.
Động vật hoang dã * 4.5 4.5.
Phương tiện 2.4 2.4 1.6.
Máy tính 2.6 2.4 1.6.
Thú nhồi bông 3.6 3.9 4.0.
Thiết bị gia dụng 1.7 1.9 1.9.
Robot 1.9 **.
Tòa nhà * 1,5 1,4.
Thời tiết * 2.2 1.9.
Trái Đất * 2.6 2.2.
Không thể chơi được.
Nhân vật (Video.
Trò chơi).
* 4.0 3.8.

Thức ăn * 1.7 1.4.

Để liệu cho thấy xu hướng khá nhất quán của những người thích thú vật là nhân cách hóa các loài động vật không phải con người nói chung, mặc dù có phần không nhất quán cho dù họ có xu hướng làm như vậy nhiều nhất với vật nuôi, động vật thuần hóa hay động vật hoang dã. Điều quan trọng là, phân tích thống kê phát hiện ra rằng xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người này mạnh hơn xu hướng nhân cách hóa các vật thể hoặc khái niệm khác trong thế giới xung quanh họ, bao gồm các vật thể khá phổ biến để con người nhân cách hóa (Epley và cộng sự, 2007; Kühn và cộng sự, 2014; Waytz và cộng sự, 2010, 2014). Để chứng minh thêm rằng việc nhân cách hóa các loài động vật không phải con người là một phần cốt lõi của ý nghĩa của việc thích thú vật, chúng tôi đã chạy một bộ phân tích khác để kiểm tra xem liệu nó có dự đoán được điểm số người hâm mộ và fandom của những người thích thú vật hay không (xem Chương 6). Kết quả của các phân tích được tìm thấy

rằng điểm số fanship có mối tương quan tích cực đáng kể với xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người trong khi điểm số fandom chỉ liên quan một cách rời rạc hoặc yếu với xu hướng này; ngược lại, xu hướng nhân cách hóa các loài không phải động vật không liên quan đến điểm số fanship và fandom. Xét về tổng thể, những điều này.

phát hiện cho thấy mức độ mà một người tự nhận mình là furry (ví dụ, hứng thú với nội dung furry) gắn liền với sở thích nhân cách hóa động vật không phải người của họ, như người ta dự đoán, nhưng xu hướng nhân cách hóa động vật không phải người của một người không nói lên nhiều điều về việc liệu người đó có đồng nhất với fandom furry nói chung hay không. Bằng chứng cũng cho thấy rằng furry là đặc trưng của việc nhân cách hóa động vật không phải người, chứ không phải xu hướng nhân cách hóa chung hơn. Để kiểm tra thực tế này, trong cùng một nghiên cứu năm 2013 như trên, chúng tôi cũng đã tuyển dụng một mẫu người hâm mộ thể thao giả tưởng để so sánh furry. Kết quả, được thể hiện trong Bảng 20.2, đưa ra hai điểm quan trọng. Đầu tiên, như dự đoán, chúng cho thấy furry có xu hướng nhân cách hóa động vật không phải người mạnh hơn những người khác. 3 Thứ hai, chúng cho thấy xu hướng này không phải là một phần của xu hướng nhân cách hóa rộng hơn mọi thứ trong thế giới xung quanh họ; furry có điểm thấp hơn người hâm mộ thể thao giả tưởng khi nói đến việc nhân cách hóa ô tô, máy tính và đồ gia dụng. Vì vậy, trong khi xu hướng nhân cách hóa của furry không chỉ giới hạn ở các loài động vật không phải con người, thì vẫn có sự khác biệt khá lớn giữa furry và người bình thường, điều này liên quan đến mức độ furry mà một người coi mình là.

Bảng 20.2. Điểm trung bình của những người hâm mộ thể thao giả tưởng và người hâm mộ thú đi dạo hội nghị trên thang điểm 1-7 về xu hướng nhân cách hóa các loại khác nhau. Tất cả các điểm đều khác nhau đáng kể về mặt thống kê giữa hai nhóm.
 Loại Người hâm mộ thể thao Thú 5,5 4,2 Xe hơi 2,4 3,3 Máy tính 2,6 3,0 Thú nhồi bông 3,7 2,5 Thiết bị 1,7 2,4 Robot 3,5 2,5.

Niềm tin và hành vi liên quan đến động vật không phải con người Sau khi chỉ ra rằng việc nhân cách hóa động vật không phải con người là một phần của ý nghĩa của việc trở thành một furry, có lý khi đặt câu hỏi liệu khuynh hướng nhìn nhận động vật theo cách "con người" rõ rệt này có tác động đến cách furry suy nghĩ và hành xử với động vật hay không. Chúng ta biết, dựa trên nghiên cứu trước đây, rằng

3 Xu hướng này dường như cũng mở rộng sang cả thú nhồi bông!

con người thường có những bộ quy tắc đạo đức khác nhau khi nói đến con người và các thực thể không phải con người (ví dụ: Gray và cộng sự, 2007), và có xu hướng coi các thực thể có nhận thức giống con người là một phần của nhóm trong của chúng ta, đảm bảo được đối xử tốt hơn so với các thành viên của nhóm ngoài của chúng ta (Schultz, 2001; Tajfel & Turner, 1979; Tam và cộng sự, 2013). Nói cách khác, khi chúng ta làm cho một thứ gì đó trở nên giống con người hơn, chúng ta sẽ đối xử với nó tốt hơn. Điều này đã được chứng minh trong một số nghiên cứu sáng tạo, bao gồm các nghiên cứu cho thấy rằng mọi người coi việc phá hủy một máy tính có thể chơi cờ vua là sai về mặt đạo đức (Waytz và cộng sự, 2014), sẵn sàng ủng hộ các nỗ lực bảo tồn hơn khi họ nhìn thấy hình ảnh Trái đất được nhân cách hóa (Tam và cộng sự, 2013) và, có liên quan nhất hiện nay, sẵn sàng giúp một con chó được nhận nuôi hơn khi họ được hướng dẫn rõ ràng là nhân cách hóa con chó đó (Butterfield và cộng sự, 2012).

Hình 20.2. Mức độ mà những người yêu thích thú vật tham dự ba hội nghị khác nhau cảm thấy đồng cảm với các loài động vật không phải con người.

Với điều này trong tâm trí, chúng ta hãy xem liệu những người thích thú vật có thực sự cảm thấy đoàn kết với các loài động vật không phải con người và cảm thấy hạnh phúc của chúng hay không. Để bắt đầu, chúng tôi đã yêu cầu những người thích thú vật trong ba nghiên cứu dựa trên quy ước chỉ ra mức độ họ cảm thấy đoàn kết với các loài động vật không phải con người—tức là cảm thấy như họ là một phần của cùng một nhóm chung. Hình 20.2 cho thấy rằng cảm giác đoàn kết là

mạnh mẽ trong số những người thích thú vật, với hơn 60% người thích thú vật đạt điểm trên điểm giữa của thang điểm trong cả ba nghiên cứu. Các nghiên cứu tiếp theo cho thấy rằng tình yêu (nhưng không phải fandom) có mối tương quan tích cực với điều này.

0,00%.

5,00%.

10,00%.

15,00%.

20,00%.

25,00%.

30,00%.

35,00%.

Anthrocon 2017 Anthrocon 2018 TFF 2018.

cảm giác đoàn kết, càng cung cấp thêm ý tưởng rằng một phần của việc trở thành người có lòng là cảm thấy có mối quan hệ họ hàng với các loài động vật không phải con người mà bạn cũng nhận thấy có nhiều điểm chung với bạn (tức là, đặc điểm của con người).
4 Nhưng liệu cảm giác kết nối với động vật không phải con người này có chuyển thành mối quan tâm về mặt đạo đức đối với

hạnh phúc của chúng không? Chúng tôi đã thử nghiệm điều này trong một nghiên cứu năm 2012 về những người yêu thích thú vật trực tuyến và tham dự hội nghị, trong đó chúng tôi hỏi trực tiếp họ liệu họ có ủng hộ quyền động vật hay không và liệu họ có xác định cụ thể là một nhà hoạt động vì quyền động vật hay không. Trong cả hai mẫu, 79,5-89,7% người yêu thích thú vật cho biết họ ủng hộ quyền động vật nói chung, với 10,3-11,5% tự nhận mình là nhà hoạt động vì quyền động vật. Tuy nhiên, thuật ngữ chung chung "quyền động vật" có phần mơ hồ và tùy thuộc vào định nghĩa của người tham gia. Do đó, một người tham gia có thể định nghĩa quyền động vật theo cách rất bảo thủ, chẳng hạn như không có ý gây hại quá mức cho động vật không phải con người mà không có lý do, trong khi một người tham gia khác có thể định nghĩa quyền động vật theo cách nghiêm ngặt hơn nhiều, chẳng hạn như thúc đẩy động vật không phải con người có cùng quyền tự chủ và quyền tự do khỏi bị giam cầm như con người. Để đo lường các mối quan tâm về quyền động vật một cách cụ thể hơn, chúng tôi đã đưa cho những người tham gia một thang đo 28 bậc để đo lường thái độ của họ đối với các vấn đề cụ thể về quyền động vật, bao gồm quyền của động vật được sử dụng trong công nghiệp (ví dụ: chăn nuôi, thử nghiệm sản phẩm hoặc quy trình trên động vật), quyền của các loài "sâu bệnh" (ví dụ: chấp nhận giết côn trùng) và quyền của vật nuôi 5 (ví dụ: đạo đức của việc nuôi nhốt động vật trái với ý muốn của chúng; Taylor & Signal, 2009). Kết quả, được thể hiện trong Hình 20.3, cho thấy rằng mặc dù những người thích thú vật nói chung ủng hộ một số vấn đề về quyền động vật, nhưng đó là một sự pha trộn khá nhiều. Ví dụ, trong khi nhiều người thích thú vật nói chung ủng hộ việc giết các loài gây hại và với khái niệm ăn thịt động vật, 6 họ cũng có khả năng ủng hộ các quy định chặt chẽ hơn về việc sử dụng động vật trong nghiên cứu. Nói cách khác, có.

4 Trên thực tế, trong một nghiên cứu năm 2019, chúng tôi phát hiện ra rằng những người yêu thích thú vật sẵn sàng tham gia hơn.

các loài động vật nuôi trong nhà vào nhóm của họ hơn là bao gồm toàn thể nhân loại, minh họa thêm cho ý thức đoàn kết này—những người thích thú vật có thể cảm thấy gần gũi hơn với một số loài động vật không phải con người so với những người khác! 5 Một loạt các nghiên cứu vào năm 2012 và 2013 đã phát hiện ra rằng hầu hết những người thích thú vật (96,9-97,5%) đều có.

có một con vật cưng, với 68,0-73,8% nói rằng họ hiện đang có một con vật cưng. Một nghiên cứu gần đây hơn vào năm 2020 cho thấy mèo là vật nuôi phổ biến nhất trong số những người thích thú (28,9% người thích thú có mèo), tiếp theo là chó (24,2%), chim (4,2%) và cá (3,8%). 6 Nghiên cứu tương tự cho thấy 1,6-3,1% người thích thú là người ăn chay, mặc dù 9,8-

14,9% cho biết họ đã từng thử ăn chay.

có tương đối ít người cực kỳ ủng hộ các vấn đề về quyền động vật, nhưng cũng có rất ít người cực kỳ phản đối chúng.

Hình 20.3. Mức độ ủng hộ các vấn đề cụ thể về quyền động vật của mẫu người tham dự hội nghị và trực tuyến năm 2012 trên thang điểm 28 mục.

Bất chấp sự pha trộn thái độ này đối với quyền động vật, có rất nhiều ví dụ về những người yêu thú hành động ủng hộ phúc lợi động vật. Ví dụ, vào năm 2011, một hội nghị nhỏ của những người yêu thú Canada với khoảng 250 người tham dự đã gây quỹ được hơn 10.000 đô la cho một trung tâm phục hồi động vật hoang dã (Condition Red, nd). Điều này thật án tượng khi bạn xem xét rằng, giống như hầu hết những người yêu thú (xem Chương 13), những người tham dự này chủ yếu là thanh thiếu niên và người trẻ tuổi, nhiều người trong số họ đang ở độ tuổi đại học hoặc chỉ làm việc bán thời gian. Không phải là một sự bất thường, hầu hết các hội nghị của những người yêu thú đều được tổ chức xung quanh một tổ chức từ thiện theo chủ đề động vật, minh họa tầm quan trọng của việc hành động để giúp đỡ các loài động vật không phải con người như một giá trị trong fandom furry. Nói về điểm này với dữ liệu, trong một nghiên cứu năm 2018 về những người thích thú đi dự hội nghị, chúng tôi thấy rằng 87,2% người thích thú cho biết họ đã từng quyên góp cho một tổ chức từ thiện có chủ đề về động vật trong quá khứ. Một nghiên cứu năm 2019 còn phát hiện ra rằng 62,9% người thích thú đã quyên góp trong năm qua, với gần một phần tư số người tham gia cho biết họ đã quyên góp hơn 100 đô la. Tổng hợp lại, dữ liệu dường như cho thấy rằng, mặc dù có phần mơ hồ khi nói đến các vấn đề cụ thể về quyền động vật, những người thích thú coi mình là những người ủng hộ quyền động vật và hành vi từ thiện của họ.

0,00%.

10,00%.

20,00%.

30,00%.

40,00%.

50,00%.

60,00%.

70,00%.

1 Hoàn toàn không đồng ý.

2 3 4 5 - Đồng ý mạnh mẽ.

Hội nghị trực tuyến.

có vẻ ủng hộ ý tưởng này. Chúng tôi đã gợi ý rằng điều này ít nhất là một phần, do thực tế là furry có thể cảm thấy có ý thức đoàn kết với các loài động vật không phải con người. Nhưng sự đoàn kết này đến từ đâu? Một nghiên cứu năm 2019 về furry tham gia hội nghị đã làm sáng tỏ một khả năng. Nghiên cứu đã thử nghiệm một mô hình thống kê trong đó lịch sử bị bắt nạt của furry (xem Chương 21) có liên quan đến xu hướng nhân cách hóa các loài động vật không phải con người, đến lượt nó, lại liên quan đến xu hướng coi động vật không phải con người là một phần trong nhóm của mình và thậm chí mở rộng ý thức về bản sắc của mình để bao gồm cả động vật không phải con người. Chúng tôi đã tìm thấy sự hỗ trợ cho mô hình, cho thấy rằng ít nhất một cách mà furry có thể phát triển ý thức kết nối với động vật không phải con người là thông qua lịch sử bị bắt nạt: có lẽ việc bị bạn bè và bạn cùng lớp bắt nạt đã khiến furry không muốn ở bên người khác hoặc khuyến khích họ rút lui vào thế giới tưởng tượng (ví dụ: sách) với các nhân vật không phải con người, những nhân vật này, vì không giống như những người bạn cùng lớp là con người, có một sức hấp dẫn nhất định. 7 Hiện tại, tất cả những điều này chỉ là suy đoán, và vẫn cần các nghiên cứu trong tương lai để kiểm tra một số cơ chế, nhưng nó đại diện cho một con đường bổ sung vào cộng đồng người hâm mộ furry (hoặc ít nhất là một lời giải thích cho một con đường-nơi mà sự quan tâm của một người đối với phương tiện truyền thông furry có thể đến từ đâu), và nó phù hợp với một số nghiên cứu trước đây cho thấy rằng những người cảm thấy cô đơn hơn có nhiều khả năng nhân cách hóa các vật thể vô tri vô giác xung quanh họ (Epley và cộng sự, 2008). Đ

Mô hình cuối cùng cho thấy rằng, phù hợp với ý tưởng đưa con người và động vật không phải con người lại gần nhau hơn trong tâm trí của một người, ngoài việc nhân cách hóa động vật không phải con người để khiến chúng trở nên giống người hơn, một số furry (và không phải furry) cũng có thể khái niệm hóa bản thân theo các thuật ngữ không phải con người, một điểm sẽ là trọng tâm của chúng ta trong phần còn lại của chương này. Therianthrop: Không hoàn toàn là con người Chúng tôi cá rằng hầu hết mọi người đọc cuốn sách này đều đã từng, ít nhất một lần trong đời, tưởng tượng về việc trở thành một thứ gì đó khác ngoài con người. Số như thế nào nếu có cảnh hoặc đuôi? Nếu bạn là một con chó, bạn sẽ là loài chó nào? Bởi cùng một đàn cá hoặc chạy cùng một bầy sói sẽ như thế nào, thay vì bị nhốt trong văn phòng hoặc ở trường cả ngày? Nhiều furry thích tưởng tượng mình là những nhân vật động vật được nhân cách hóa như một biểu hiện cho sở thích rộng lớn hơn của họ về loài vật. Họ có thể.

7 Một khả năng khác, sử dụng một chuỗi nhân quả khác, cho thấy rằng có lẽ.

Những người có xu hướng nhân cách hóa động vật và coi chúng là một phần trong nhóm của mình thường dễ bị người khác bắt nạt, nếu không vì lý do gì khác thì cũng chỉ vì chúng khác biệt.

fursuit như những nhân vật này hoặc nhập vai như họ trong không gian fandom. Nhưng vào cuối ngày, hầu hết furries cởi bỏ fursuit hoặc đăng xuất và trở lại với cuộc sống hàng ngày, rất con người của họ. Đôi với hầu hết furries, việc hiện thân cho một thứ gì đó khác ngoài con người là trò chơi, một hành động tưởng tượng hoặc thể hiện sự sáng tạo, và không gì hơn. Đôi với những người khác, bao gồm cả một số người không phải furries, việc đồng nhất với một sinh vật khác không phải con người sâu sắc hơn nhiều. Thay vì đồng nhất với mèo, chó hoặc các nhân vật kỳ lân, một số người đồng nhất với một thứ gì đó không phải con người. Họ có thể trải nghiệm cuộc sống như một con mèo bị mắc kẹt trong cơ thể con người, hoặc một linh hồn sói tái sinh thành người. Họ có thể có những ký ức về việc trở thành một con rồng sống động và mãnh liệt như chính ký ức của bạn về những gì bạn đã ăn vào bữa sáng nay. 8 Các thuật ngữ therian và otherkin được sử dụng để mô tả những người như vậy- "therian" dành cho những người tự nhận mình là loài động vật đã từng tồn tại trên hành tinh này (ví dụ: sư tử, sói, voi ma mút), và "otherkin" là thuật ngữ rộng hơn bao gồm therian, nhưng cũng bao gồm những người tự nhận mình là sinh vật trong thần thoại, truyền thuyết và các thế giới kỳ ảo khác (ví dụ: kỳ lân, gryphon). Đôi với những người có bản sắc hoàn toàn là con người, có vẻ khó tin khi tưởng tượng việc tự nhận mình là bất kỳ loài nào khác sẽ như thế nào. Tuy nhiên, trải nghiệm này có thể phổ biến hơn bạn nghĩ. Các bức vẽ trong hang động thời tiền sử mới được phát hiện ở Indonesia có niên đại hơn 43.000 năm trước mô tả therianthropes, sinh vật nửa người nửa thú (Aubert et al. 2019). Những người có ý thức về bản thân gắn liền với các loài động vật không phải con người có thể được tìm thấy trong suốt chiều dài lịch sử (để biết thêm thông tin, hãy xem McHugh et al., 2019). Một số nhân vật này có thân hình giống người và một đặc điểm động vật duy nhất, chẳng hạn như các vị thần của Ai Cập cổ đại, như Anubis và Thoth, có thân hình người và đầu không phải người (lần lượt là đầu chó rừng và đầu ibis). Tương tự như vậy, vị thần Hindu Ganesha (Ganesha) có thân hình người và đầu voi.

8 Để làm rõ, chúng tôi không đưa ra bất kỳ tuyên bố siêu hình nào về bản chất của.

linh hồn hoặc về bản chất của một người. Chúng tôi cũng không ngụ ý rằng một người trải nghiệm cuộc sống như một con rồng đã bắt cứ thứ gì ngoại trừ gen người. Những gì chúng tôi mô tả ở đây là các khái niệm như bản sắc, bản ngã, nhận thức và trải nghiệm- các hiện tượng nằm trong đầu của người trải nghiệm chúng. Trong khi chúng ta có thể sử dụng khoa học để chứng minh rằng một người là con người về mặt di truyền, câu hỏi về việc liệu linh hồn hay bản chất của họ có phải là của một thực thể phi nhân loại hay không hoàn toàn nằm ngoài phạm vi của khoa học. Tốt nhất, chúng ta có thể yêu cầu họ mô tả những trải nghiệm của họ và kết luận rằng đây thực sự là những trải nghiệm của họ. Nó không khác gì việc nhận thức màu sắc: khoa học có thể cho chúng ta biết rằng bạn có phần cứng hữu cơ để phân biệt màu xanh lá cây với các màu khác, nhưng nó không thể cho chúng ta biết trải nghiệm về màu xanh lá cây trông như thế nào đối với bạn, hoặc liệu trải nghiệm của bạn về màu xanh lá cây có giống với trải nghiệm của người khác hay không.

đầu. Hình ảnh phổ biến về các thiên thần trong truyền thống Abraham, đặc biệt là Thiên chúa giáo, là một ví dụ khác nữa vì về mặt nghệ thuật, các thiên thần của nền văn hóa phương Tây thường được miêu tả là những con người xinh đẹp với đôi cánh mềm mại như chim,⁹ trong khi những thiên thần quý dữ của họ được miêu tả với đôi chân và sừng giống dê. Các nhân vật khác có hình dạng động vật nhiều hơn, với rất ít điểm khiến họ trông giống người ngoài khả năng đi bằng hai chân hoặc nói tiếng người. Một ví dụ như vậy là nữ thần sinh sản của Ai Cập cổ đại, Taweret, người có cơ thể hà mã đầy đù nhưng đứng thẳng bằng hai chân và có bộ ngực người. Vị thần Hanuman của Ấn Độ giáo có những đặc điểm giống vượn hơn là giống người, cũng giống như các anh hùng thỏ dân Úc Kurukadi và Mumba, được mô tả là người thần lẩn. Cuối cùng, một số nhân vật thay đổi hình dạng giữa động vật và con người, đôi khi từ thái cực sang thái cực khác, những lần khác hạ cánh trên một sân khấu pha trộn ở giữa. Zeus của đền thờ Hy Lạp-La Mã và Loki của truyền thống Bắc Âu là những người có khả năng biến hình, biến đổi từ các vị thần hình người thành thiên nga, bò đực và ngựa để quyến rũ, lừa gạt hoặc trốn thoát người khác. Quá của nhiều truyền thống thỏ dân châu Mỹ cũng thay đổi hình dạng trong nhiều câu chuyện. Những người khác thay đổi hình dạng của họ trong những tình huống cụ thể, chẳng hạn như selkie, nàng tiên cá hoặc người sói. Những sự chuyển đổi này có thể dẫn đến việc nhân vật bị một hình dạng khác hoàn toàn tiêu thụ hoặc họ có thể tìm thấy một điểm chung giữa động vật và con người. Mặc dù các nhân vật cụ thể khác nhau về vị trí của họ giữa con người và động vật và bắt kể những nhân vật này bắt nguồn từ đâu hoặc khi nào, chúng ta chấp nhận những nhân vật này là những đặc điểm hợp pháp của nền văn hóa của họ. Tuy nhiên, khi nói đến việc chấp nhận những người trải nghiệm cuộc sống theo cách này, những người có cách tồn tại giữa con người và những sinh vật khác, therian và otherkin thường bị gạt ra ngoài lề, đấu tranh để tìm cách hiểu được trải nghiệm của họ. Với sự tăng tính khả dụng của internet vào giữa những năm 90, những người cảm thấy theo cách này bắt đầu tìm thấy nhau và phát triển một ngôn ngữ chung cho trải nghiệm của họ, bắt đầu trên các diễn đàn web dành riêng cho truyền thuyết về người sói. Ngày nay, con người có thể khám phá bản sắc loài vượt ra ngoài ranh giới của việc chỉ là con người trong các cộng đồng với những người có cùng chí hướng và liên tục tìm ra cách để mô tả tốt hơn những trải nghiệm của mình với những người chưa từng có trải nghiệm đó.

9 Chúng ta nên lưu ý rằng những miêu tả về thiên thần theo Kinh thánh chính xác hơn nhiều.

Có bản chất Lovecraftian. Nếu bạn không biết chúng tôi đang nói về điều gì, hãy dành chút thời gian để tìm kiếm chúng trực tuyến.

Mặc dù các nhà khoa học xã hội từ lâu đã quan tâm đến mối quan hệ phức tạp giữa con người và các loài động vật không phải người,¹⁰ chỉ có một chút nghiên cứu khoa học xã hội được thực hiện về những trải nghiệm sống của therian hoặc otherkin. Grivell et al. (2014) đã tiến hành các cuộc trò chuyện và phỏng vấn sâu rộng dựa trên văn bản với năm therian (ba nữ và hai nam) được chọn ngẫu nhiên từ một nhóm tình nguyện viên được tuyển dụng từ các diễn đàn therian trên internet. Phản hồi của họ đã được phân tích và diễn giải, dẫn đến ba chủ đề chính. Chủ đề đầu tiên là therian báo cáo đã trải qua một hành trình tự khám phá. Hầu hết đã nhận ra bản sắc động vật của mình từ thời thơ ấu nhưng cũng nhận thức được tính độc đáo của nó.

Nhận thức này thường dẫn đến một cuộc tìm kiếm quan trọng để tìm bằng chứng xác nhận hoặc có thể phủ nhận danh tính therian của họ. Người therian báo cáo rằng họ đã trải qua cảm giác "các chi ma" - có thể cảm nhận được một bộ phận cơ thể liên quan đến "theriotype" của họ, chẳng hạn như đuôi, cánh hoặc móng vuốt. Họ cũng báo cáo "những thay đổi về mặt tinh thần" - những giai đoạn riêng biệt mà suy nghĩ, cảm xúc và nhận thức giác quan của họ gần gũi hơn với theriotype của họ. Đối với họ, những trải nghiệm như vậy xác nhận niềm tin của họ vào danh tính therian của họ. Một chủ đề thứ hai xuất hiện trong công trình của Grivell và các đồng nghiệp là cảm giác về sự khác biệt giữa vẻ ngoài của cơ thể họ và cảm giác bên trong. Họ cảm thấy không thoải mái với danh tính con người và báo cáo một loại loạn hình do sự mất kết nối giữa danh tính của họ và cơ thể của họ.¹¹ Chủ đề cuối cùng xuất hiện - cái bóng therian - ám chỉ đến khó khăn mà những người tham gia gặp phải khi tiết lộ bản thân therian đích thực của họ với người khác. Họ thường cảm thấy cần phải che giấu bản chất therian của mình để tránh gây ra thái độ tiêu cực từ người khác. Trong quá trình làm việc của chúng tôi về

fandom furry, chúng ta thường xuyên gặp therian. Đôi khi họ tiếp cận chúng ta và yêu cầu chúng ta thực hiện một nghiên cứu phòi hợp về trải nghiệm therian. Những lần khác, họ yêu cầu chúng ta phân biệt therian với furries trong công việc của mình. Đó là một điểm công bằng: trong 25 nghiên cứu của chúng tôi từ năm 2011 đến năm 2022, chúng tôi đã phát hiện ra rằng 4,4-16,5% người thích thú tự nhận mình là người thú.

10 Trên thực tế, có hẳn một lĩnh vực chuyên nghiên cứu về chủ đề này mang tên nhân chủng học động vật học!

11 Nếu chủ đề này nghe có vẻ giống với trải nghiệm của một số người.

những người chuyển giới đấu tranh với chứng loạn hình, điều đó có thể không phải là sự trùng hợp ngẫu nhiên: 11% người therian và 14% người otherkin tự nhận mình là người chuyển giới và 18% người therian và 36% người otherkin tự nhận mình là người kỳ quặc về giới tính, những con số này cao hơn đáng kể so với con số được quan sát thấy trong dân số nói chung. Mặc dù chúng tôi không có ý định gợi ý một cách chung hoặc gợi ý theo bất kỳ cách nào rằng những trải nghiệm của người chuyển giới và người therian/otherkin là giống nhau, nhưng điều này đáng chú ý.

(và 3,6-13,9% là otherkin). 12 Điều này có nghĩa là hầu hết furry, theo định nghĩa, không phải là therian. Cũng có thể cá rằng nhiều therian, nếu không muốn nói là hầu hết, sẽ không coi mình là furry. Xét cho cùng, hai nhóm này được tổ chức xung quanh các khái niệm khá khác nhau: furry là người hâm mộ các nhân vật động vật được nhân cách hóa, trong khi therian là những người đồng nhất, toàn bộ hoặc một phần, với thứ gì đó không phải con người.

Nói về điểm này, dữ liệu từ các cuộc khảo sát của chúng tôi đã chỉ ra rằng therian (65%) có khả năng cao hơn nhiều so với furry (11%) khi nói rằng họ thường hoặc gần như luôn đồng nhất với một loài không phải con người và có khả năng cao hơn (86%) so với furry (30%) khi tự đánh giá mình cảm thấy "ít hơn 100% là con người". 13,14 Trong một nghiên cứu mở khác về therian (Gerbası và cộng sự, 2017), chúng tôi đã yêu cầu những người tham gia hỏi liệu mô tả, theo lời của riêng họ, các thuật ngữ "furry", "therian" và "otherkin" có nghĩa là gì. Chúng tôi đã phân tích nội dung của khoảng 500 mô tả mà chúng tôi nhận được, đếm tần suất mà một số từ nhất định xuất hiện trong mỗi mô tả. Đối với furry, các từ anthro (93), fan/fandom (57), enjoy (56), community (36), cartoon (33) và art/artistic (26) là những từ được sử dụng phổ biến (chiếm 6% tổng số từ được sử dụng để mô tả furry!). Ngược lại, không có từ nào trong số những từ đó được sử dụng một lần duy nhất trong các mô tả về therian hoặc otherkin, ngoại trừ một lần sử dụng từ "community". Ngược lại, từ "spirit" xuất hiện lần lượt 47 lần và 18 lần trong các mô tả về therian và otherkin, trong khi từ "soul" xuất hiện chín lần trong mô tả về therian và bốn lần trong mô tả về otherkin. "Trapped" cũng xuất hiện trong cả therian và otherkin.

12 Sự thay đổi trong con số này có thể bắt nguồn từ thực tế là mọi người không phải lúc nào cũng nhận thức được.

về ý nghĩa của thuật ngữ "therian". Bốn nghiên cứu cho thấy rằng có từ 21,8-32,2% furry không biết therian là gì. Liệu điều này có nghĩa là một số người trong số họ có thể là therian nếu họ chỉ biết thuật ngữ này có nghĩa là gì hay điều này có nghĩa là họ có khả năng không phải là therian nếu họ không cảm thấy bị thúc đẩy để tự mình tìm hiểu, vẫn còn phải chờ xem. 13 Therian (59%) cũng có nhiều khả năng hơn furry (39%) nói rằng họ sẽ nói.

chọn trở thành 0% con người nếu họ có thể làm như vậy. 14 Quay trở lại nghiên cứu mà chúng tôi đã mô tả trước đó, chúng tôi đã phát hiện ra rằng thậm chí cả người therian.

hơn furries, ủng hộ mạnh mẽ quyền động vật và có nhiều khả năng tham gia vào các hành vi nhằm cải thiện quyền động vật. Tác phẩm này, đã được xuất bản ở nơi khác, xác nhận những gì therians nói về xu hướng đồng nhất của họ với động vật không phải con người: nó xảy ra sâu trong tâm trí và có thể được phát hiện

theo thứ tự mili giây và thời gian phản ứng để đáp lại một nhiệm vụ được sử dụng để đo lường mức độ mà mọi người đồng nhất mạnh mẽ hơn với con người hoặc động vật không phải con người; ở mức độ mà therian

được xác định rõ ràng hơn với động vật theo biện pháp này, họ cũng có nhiều khả năng ủng hộ và tham gia vào các hành vi ủng hộ động vật (Plante et al., 2018).

mô tả 7 lần, trong khi "niềm tin/tin tưởng" xuất hiện 9 lần trong mô tả therian và 22 lần trong mô tả otherkin. Tóm lại, có sự chồng chéo về mặt khái niệm giữa furry và therian ở chỗ cả hai nhóm đều có chung sở thích về động vật không phải con người, nhưng bản chất của sở thích này và cách thể hiện có thể hoàn toàn khác nhau. Trong khi therianthrop và otherkinship thường gắn liền với tâm linh và cảm giác bị mắc kẹt trong cơ thể sai, thì bản sắc furry thường gắn liền với sự thích thú, nghệ thuật, fandom và cộng đồng. Vì những lý do này, trong khi một số therian có thể là furry và một số furry có thể là therian, thì hầu hết furry không phải là therian, và có khả năng là hầu hết therian không phải là furry. 15 Ngoài việc thu thập một số dữ liệu khảo sát cơ bản về therian, chúng tôi cũng đã tổ chức vô số nhóm tập trung về therian và otherkin, cũng như một số cuộc phỏng vấn trực tiếp với therian tại các hội nghị. Thông qua các nhóm tập trung này, chúng tôi đã phần lớn sao chép ba chủ đề ở những người tham gia therian do Grivell và các đồng nghiệp quan sát. Trong một nghiên cứu khác, Clegg et al. (2019) đã áp dụng phương pháp định lượng để nghiên cứu

therian, đo lường, trong số những thứ khác, hạnh phúc, tính cách phân liệt, 16 và chứng tự kỷ trong một mẫu trực tuyến gồm 112 therian và 265 người không phải therian. Nghiên cứu này phát hiện ra rằng therian đạt điểm cao hơn những người không phải therian về các kỹ năng xã hội và khó khăn trong giao tiếp trên thước đo chứng tự kỷ, mặc dù họ không khác nhau về trí tưởng tượng, khả năng chuyển đổi sự chú ý hoặc sự chú ý đến chi tiết.

Người Therian trong nghiên cứu cũng có khả năng cao gấp sáu lần so với những người không phải Therian có điểm tự kỷ cao và có nhiều khả năng được chẩn đoán mắc bệnh tâm thần (40,2% so với 15,8%), bao gồm trầm cảm, lo âu và ADHD. Người Therian cũng đạt điểm cao hơn ở các thang điểm phụ phân liệt về những trải nghiệm bất thường (ví dụ: sai lệch nhận thức), tự duy kỳ diệu, ảo giác và anhedonia hướng nội (ví dụ: họ không thích giao tiếp xã hội; Mason và cộng sự, 2005). Cuối cùng, khi nói đến hạnh phúc, người Therian đạt điểm thấp hơn ở các biện pháp về hạnh phúc quan hệ (ví dụ: ít bạn thân, cảm thấy cô đơn) và thấp hơn ở khả năng làm chủ môi trường (ví dụ: gặp nhiều khó khăn hơn trong việc hòa nhập với người khác), nhưng họ đạt điểm cao hơn.

15 Tương tự như vậy, chúng ta có thể tưởng tượng tại sao một người lính có thể không phải là thành viên nhiệt thành của.

fandom "phim chiến tranh". Họ có thể thấy nhiều sự không chính xác và sự đơn giản hóa quá mức của phim chiến tranh là khó chịu và bị nản lòng bởi sự nhiệt tình của người hâm mộ đối với một điều gì đó (tức là chiến tranh) mà chính họ thường phải đối mặt với hậu quả (ví dụ, rối loạn căng thẳng sau chấn thương). 16 Lưu ý rằng đây không phải là cùng một thứ với bệnh tâm thần phân liệt; tính cách phân liệt ám chỉ.

cho người có suy nghĩ hoặc hành vi cực kỳ sáng tạo hoặc khác thường.

về mức độ tự chủ hơn so với những người không theo thuyết Therian (ví dụ, cảm thấy kiểm soát được các sự kiện trong cuộc sống của một người). Các học giả khác đã xem xét cụ thể những trải nghiệm của otherkin. Ví dụ, nhà nhân chủng học Devin Proctor (2018) đã tiến hành nghiên cứu dân tộc học ảo với otherkin, nghiên cứu cách họ đàm phán về loại bằng chứng nào khiến họ cảm thấy đáng tin cậy. Các học giả về các phong trào tôn giáo mới cũng đã xem xét cách các trải nghiệm của therian và otherkin đôi khi được giải thích theo những cách tâm linh-mặc dù cũng có nhiều therian và otherkin mà đối với họ, trải nghiệm đó không liên quan gì đến tâm linh hay tôn giáo. Một chủ đề quan trọng mà chúng ta cần xem xét là mối quan hệ (nếu có) giữa bệnh lycanthropy lâm sàng và therianthrop. Trong các tài liệu về tâm thần học, có một số ít trường hợp những người tự nhận mình là động vật không phải con người hoặc hành xử như vậy. Hiện tượng này, thường được gọi là bệnh lycanthropy hoặc bệnh lycanthropy lâm sàng, đã là chủ đề của một số đánh giá toàn diện

các bài báo (Blom, 2014; Guessoum và cộng sự, 2021). 17 Ví dụ, Keck và cộng sự (1988) đã thiết lập định nghĩa hoạt động sau đây về bệnh người sói:

- Cá nhân đã báo cáo bằng lời trong thời gian tinh táo hoặc hồi tưởng rằng mình là một loài động vật cụ thể - Cá nhân đã hành xử theo cách gởi nhớ đến một loài động vật cụ thể, tức là hú,

gồm gữ, bò bằng cả bốn chân Sử dụng định nghĩa này, chỉ có mười hai trường hợp mắc bệnh lycanthropy lâm sàng được xác định trong một mẫu gồm 5.000 báo cáo tâm thần tại Bệnh viện McLean trong khoảng thời gian 12 năm. Đối với mười một trong số mười hai bệnh nhân, bệnh lycanthropy có liên quan đến chứng loạn thần cấp tính hoặc mẩn tính như một phần của tình trạng khác (ví dụ, chẩn đoán phổ biến nhất là rối loạn lưỡng cực, chiếm tam trường hợp).

Đối với tất cả những bệnh nhân này, ngoại trừ một người, tình trạng lycanthropy chỉ kéo dài trong thời gian ngắn, dao động từ một ngày đến ba tuần với thời gian trung bình khoảng một tuần. Tuy nhiên, đối với một bệnh nhân, tình trạng lycanthropy kéo dài trong 13 năm. Các tác giả kết luận rằng việc điều trị bằng thuốc chống loạn thần thường "chữa khỏi" tình trạng lycanthropy trong vòng 1-3 tuần và lưu ý rằng tình trạng lycanthropy KHÔNG liên quan đến bất kỳ một rối loạn hoặc bất thường về thần kinh nào. Để so sánh, các báo cáo nghiên cứu được bình duyệt của các chuyên gia về therianthropy đã công bố cực kỳ hạn chế (Clegg và cộng sự, 2019; Grivell và cộng sự, 2014) cho thấy rằng tình trạng therianthropy và tình trạng lycanthropy lâm sàng là khác nhau về mặt phân loại. Trước hết, Grivell và cộng sự (2014) nhận thấy rằng thời gian trung bình của họ.

17 Chúng ta cần lưu ý rằng bệnh người sói lâm sàng không phải là một chẩn đoán trong Chẩn đoán và.

Theo Sổ tay thống kê, bệnh này được coi là một tập hợp các triệu chứng chứ không phải là một rối loạn riêng biệt.

những người tham gia được xác định là không phải con người có thời gian tính bằng năm (trung bình là 10,55 năm), điều này hoàn toàn khác so với khoảng thời gian rất ngắn từ một đến ba tuần được quan sát thấy trong báo cáo của Keck et al. (1988). Ngoài ra, gần 60% người therian trong mẫu báo cáo không có chẩn đoán sức khỏe tâm thần. Tương tự như vậy, các chẩn đoán thường được người therian báo cáo nhất (trầm cảm, lo âu và ADHD) rất khác so với rối loạn lưỡng cực và tâm thần phân liệt có trong các trường hợp của Keck et al. (1988). Xét về tổng thể, rõ ràng là therianthropy và lycanthropy lâm sàng là hai hiện tượng rất khác nhau! Chúng ta cũng nên lưu ý rằng trải nghiệm về therianthropy và việc là người khác không giống hệt nhau đối với tất cả những người tự nhận mình là như vậy. Đối với một số người, các khía cạnh tâm lý (ví dụ: có tâm lý của một

(các loài hoặc thực thể phi nhân cụ thể) cảm thấy trung tâm trong trải nghiệm của họ, trong khi đối với những người khác, đó là các khía cạnh tâm linh như tái sinh hoặc có linh hồn của một người khác phi nhân đặc trưng cho trải nghiệm (Robertson, 2013). Đối với những người khác, các khía cạnh vật lý, chẳng hạn như trải nghiệm về các chi ma, vẫn chi phối trải nghiệm của họ. 18 Bàn sắc của mỗi therian hoặc otherkin có thể chứa bất kỳ hoặc tất cả các khía cạnh khác nhau này.Thêm vào sự phức tạp này, chúng tôi cũng đã xem xét tác động của các tình huống và môi trường đến trải nghiệm của therian và otherkin. Ví dụ, trong hội nghị mở và các nhóm tập trung trực tuyến của chúng tôi về therian và otherkin, nhiều người tham gia đã báo cáo rằng họ cảm thấy thoải mái và gắn bó sâu sắc với thiên nhiên, và khó chịu trong các môi trường xây dựng như thành phố. Một trong những người tham gia của chúng tôi, người tự nhận mình là chó rừng, đã nói với chúng tôi:

"Một khi bạn ở trong thành phố, bạn cảm thấy lạc lõng vì đó chỉ là sự pha trộn của những cảm xúc không có nơi nào để truyền tải. Tôi không nói là trầm cảm, nhưng nó giống như - một nỗi buồn sâu sắc. Giống như mắt mát mắt mát bản thân. Mắt mát - tôi không biết, chỉ là mắt mát. Cảm giác như mắt mát một cái gì đó. Đó là gì, tôi không thể nói bạn, nhưng. cảm giác như thiêu thứ gì đó. Sự trống rỗng đó không hề dễ chịu. Đến mức khi tôi đến đó, và ở đó hơn một giờ, tôi bắt đầu có, không giống như một cơn hoảng loạn, nhưng. cảm giác sợ hãi tột độ là từ hoàn hảo để mô tả nó."

18 Một điểm khác biệt nữa giữa therian và furry là therian có kích thước gấp sáu lần.

nhiều khả năng hơn những người không phải therian đã trải qua các bộ phận cơ thể ma, chẳng hạn như bàn chân, đuôi hoặc mõm. Mặc dù trải nghiệm các bộ phận cơ thể ma không phải là hiếm ở những cá nhân đã bị cắt cụt chi (Flor, 2002), nhưng trải nghiệm này không phổ biến trong cộng đồng nói chung-kể cả furry.

Mặt khác, nhiều therian và otherkin cảm thấy có thể kết nối với theriotype của họ tốt hơn khi ở trong tự nhiên. Một therian cáo đã mô tả một trải nghiệm như vậy:

"một khi tôi đi qua đồng cỏ ngựa và xung quanh một số cây cối, tôi chỉ ngồi xổm xuống bãi cỏ sâu, chỉ có mặt đất mát lạnh trên tay và chân tôi và tôi nghĩ tôi chỉ nhắm mắt lại và cố gắng cảm nhận mọi thứ tôi có thể nghe thấy, mọi thứ tôi có thể ngửi thấy. Và khi tôi làm như vậy, tôi thì rằng tôi có thể cảm thấy cái đuôi của mình ở phía sau tôi, chỉ hơi lơ lửng trên mặt đất, bạn biết đấy, không phải là rũ xuống đất một cách yếu ớt, và không giơ cao mà chỉ duỗi thẳng ra. Đó là một cảm giác rất đau khổ nhưng đồng thời cũng rất bình tĩnh - để ra ngoài đó, và sau vài phút như vậy tôi-tôi phải nói rằng toàn bộ thời gian đó là khía cạnh con người của tâm trí chỉ là một thứ gì đó ở phía sau - và sau vài phút ở ngoài đó, bản chất con người quay trở lại và giống như: ừ, tôi không thể ở ngoài này cả đêm. Tôi không có lựa chọn nào khác ngoài việc quay lại. Tất nhiên điều đó thật chán nản, giống như tôi không thể ở ngoài rừng để là chính mình, tôi phải quay lại và ở lại thế giới con người."

Cảm giác kết nối sâu sắc này với "việc là chính mình" gợi lên một loạt cảm xúc đắng cay-mặt là bình tĩnh, mặt khác là chán nản, vì bản chất tạm thời của cảm giác thuộc về thiên nhiên của người tham gia. Những thách thức như thế này, của cuộc sống trong thế giới loài người, thường rất dữ dội đối với những người tham gia của chúng tôi. Vì mục đích này, chúng tôi đã quan tâm đến cách những người therian và otherkin sử dụng các dịch vụ sức khỏe tâm thần như một phương tiện để đối phó với những khó khăn này. Phần lớn, họ chỉ ra rằng họ không cần điều trị sức khỏe tâm thần cho therianthrop của mình-therianthrop của họ không phải là vấn đề. Thay vào đó, đôi khi họ tìm cách điều trị các vấn đề khác, chẳng hạn như trầm cảm và lo âu. Như một trong những người tham gia nghiên cứu của chúng tôi đã nói khi được hỏi anh ấy muốn các chuyên gia sức khỏe tâm thần biết gì về therianthrop:

"Bạn sẽ không phải là người thay đổi con người chúng tôi. Vì vậy, không có lý do gì để thử - chỉ cần đổi xử với chúng tôi. Hãy để nguyên như vậy đi Nếu chúng tôi đến với bạn, chúng tôi sẽ không đến với bạn vì chúng tôi là người Therian, chúng tôi đến với bạn vì có điều gì đó khiến chúng tôi không vui."

Khi gặp chuyên gia trị liệu, những người tham gia của chúng tôi cho biết họ thường ngần ngại khi nói chuyện với chuyên gia trị liệu về việc họ là người therian hay người khác.

lý do này: họ sợ rằng họ sẽ bị bệnh lý hóa, được chẩn đoán hoặc bị buộc phải điều trị họ chỉ đơn giản vì họ là ai. Như một người tham gia đã nói với chúng tôi:

"Tôi luôn thực sự lo sợ về việc mọi người phát hiện ra, đặc biệt là vì: được rồi, người điên hãy đặt đuổi chúng đi và bắt cứ thứ gì."

Tuy nhiên, nhiều người tham gia cũng báo cáo những trải nghiệm tích cực khi làm việc với các nhà trị liệu và các chuyên gia sức khỏe tâm thần khác-một số người trong số họ biết rằng người tham gia là therian/otherkin, những người khác thì không. Vào thời điểm viết chương này, chúng tôi hiện đang thực hiện một hướng dẫn cho các nhà trị liệu và các chuyên gia sức khỏe tâm thần khác để giúp họ hiểu về therianthrop và làm việc với những cá nhân này theo cách nhẹ cảm, hiểu biết và chào đón. Như một trong những người tham gia của chúng tôi đã nói, điều quan trọng là các chuyên gia sức khỏe tâm thần phải tiếp cận họ với cảm giác hiểu biết và một số sự quen thuộc, bắt chấp những thách thức khi làm như vậy:

"Đó là một điều rất thực tế đối với mọi người. Và họ có thể - Tôi sẽ không nói thay cho tất cả mọi người, nhưng nhà trị liệu của tôi đã xem xét nó cho tôi và nói rằng: ô đó chỉ là một phần của sự lo lắng của bạn hoặc bắt cứ điều gì giống như đó là một cơ chế đối phó với mọi thứ, và tôi giống như: không, nó thậm chí không gần với điều đó đối với tôi. Nhưng, giống như tôi sẽ không thực sự tranh luận về nó vì tôi biết những gì tôi cảm thấy và bắt cứ điều gì, và họ không phải

hiểu được điều đó. Nhưng sẽ tốt hơn nếu họ hiểu được điều đó. Rất khó để đặt mình vào vị trí của người khác, nhìn từ bên ngoài, điều đó giống như: điên rồ, làm sao họ nghĩ như vậy, tại sao họ lại nghĩ theo cách đó hoặc bất cứ điều gì."

Phản kết luận.

Trong suốt chương này, chúng ta đã thấy cách furries và sở thích của họ, dựa trên khái niệm về động vật không phải con người được nhân cách hóa, có liên quan như thế nào đến cách họ suy nghĩ, cảm nhận và hành xử đối với động vật không phải con người. Chúng ta cũng đã đổi chiều furries và sở thích giống như người hâm mộ của họ đối với động vật không phải con người với therian, một nhóm người, mặc dù có phần trùng lặp với furries, nhưng lại khác biệt trong việc xác định họ là động vật không phải con người, toàn bộ hoặc một phần. Mặc dù công trình này vẫn còn rất mới mẻ, nhưng nó đã chứng minh được tính hiệu quả lớn và nói lên rất nhiều điều về nhu cầu không chỉ hiểu rõ hơn sự khác biệt giữa furries và therian, mà còn về nhu cầu về một nỗ lực nghiên cứu phối hợp để hiểu rõ hơn về người therian và cộng đồng therian-lắng nghe nhu cầu và mong muốn của họ và tránh nhầm lẫn.

họ với furries hoặc tầm thường hóa / bệnh lý hóa trải nghiệm của họ vì sự thiếu hiểu biết. Tài liệu tham khảo Aubert, M., Lebe. R., Oktaviana, AA, Tang, M., Burhan, B., Hamrullah, Jusdi, A., Abdullah, Hakim, B., Zhao, J.-X., Geria, I., Sulistyarto, PH, Sardi, R., & Brumm, A. (2019). Cảnh săn bắn sớm nhất trong nghệ thuật tiền sử. *Nature*, 576, 442-445. <https://doi.org/10.1038/s41586-019-1806-y> Blom, JD (2014).

Khi bác sĩ kêu sói: Tổng quan hệ thống về tài liệu về bệnh lycanthropy lâm sàng. Lịch sử tâm thần học, 25 (1), 87-102. <https://doi.org/10.1177/0957154X13512192> Butterfield, ME, Hill, SE, & Lord, CG (2012). Chó lai ghê hay bạn lông lá? Nhân hóa thúc đẩy phúc lợi động vật.

Tạp chí Tâm lý xã hội thực nghiệm, 48 (4), 957-960. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.02.010>
 Clegg, H., Collings, R. & Roxburgh, E. (2019). Therianthrop: Hạnh phúc, chứng tâm thần phân liệt và chứng tự kỷ ở những cá nhân tự nhận mình không phải là người. Xã hội & Động vật: Tạp chí Nghiên cứu Người-Động vật, Tập 27 (4), 403- 426. <https://doi.org/10.1163/15685306-12341540> Tình trạng ĐỎ. (nd). Wikifur. http://en.wikifur.com/wiki/Condition:_ĐỎ. Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, JT (2007). Về việc nhìn thấy con người: Một lý thuyết ba yếu tố của nhân cách hóa. Tạp chí tâm lý, 114 (4), 864- 886. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.114.4.864> Epley, N., Akalis, S., Waytz, A., & Cacioppo, JT (2008). Tạo kết nối xã hội thông qua tái tạo suy luận: Sự cô đơn và tác nhân được nhận thức trong các tiện ích, thàn linh và chó săn. Khoa học tâm lý, 19, 114- 120. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2008.02056.x> Flor, H. (2002). Đau chi ma: đặc điểm, nguyên nhân và điều trị. The Lancet, Neurology Tập 1(3), 182-189. [https://doi.org/10.1016/S1474-4422\(02\)00074-1](https://doi.org/10.1016/S1474-4422(02)00074-1) Geibasi, K., Fein, E., Plante, CN, Reysen, S., & Roberts, SE (2017). Furries, therian và otherkin, ôi trời! Tất cả những từ đó có nghĩa là gì? Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us 2: More essays on furries* (trang 162-176). Thurston Howl Publications. Gray, HM, Gray, K., & Wegner, DM (2007). Kích thước của nhận thức tâm trí. Khoa học, 315, 619. <https://doi.org/10.1126/science.1134475> Grivell, T., Clegg, H., & Roxburgh, EC (2014). Một phân tích hiện tượng học diễn giải về bản sắc trong cộng đồng therian. Bản sắc: Tạp chí quốc tế về lý thuyết và nghiên cứu, 14 (2), 113-135. <https://doi.org/10.1080/15283488.2014.891999>.

Guessoum, SB, Benoit, L., Minassian, S., Mallet, J., & Moro, MR (2021) Lycanthropy lâm sàng, thần kinh học, văn hóa: Một đánh giá có hệ thống. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 718101. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.718101> Keck, PE, Pope, HG, Hudson, JI, McElroy, S. L., & Kulick, AR (1988) Lycanthropy: Sóng động và khỏe mạnh trong thế kỷ XX. Y học tâm lý, 18(1), 113-20. <https://doi.org/10.1017/s003329170000194x> Kühn, S., Brick, TR, Müller, BCN, & Gallinat, J. (2014). Chiếc xe này có đang nhìn bạn không? Nhân hóa học dự đoán kích hoạt vùng mặt hình thoi khi nhìn thấy ô tô như thế nào. *PLoS ONE*, 9 (12), e113885. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0113885>

Mason, O., Linney, Y., & Claridge, G. (2005) Thang đo ngắn để đo lường bệnh tâm thần phân liệt. *Tâm thần phân liệt*

Nghiên cứu, 78, 293-296. <https://doi.org/10.1016/j.schres.2005.06.020> McHugh, RM, Roberts, SE, Gerbasi, KC, Reysen, S., & Plante, CN (2019). Về các vị thần và gorgon, ác quỷ và chó: Nhân hóa và động vật hóa qua các thời đại.

Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us 3: Thêm các bài luận về furries của furries* (trang 141-163). Thurston Howl Publications. Proctor, D. (2018). Cảnh sát

fluff: Sự xây dựng xã hội của bản ngã khoa học trong các nhóm Facebook Otherkin. *Engaging Science, Technology, and Society*, 4, 485-514. <https://doi.org/10.17351/estst2018.252> Robertson, V. (2013). *The beast inside: Anthrozoomorphic identity and alternative spiritual in online therianthropy*.

Nova Religio: Tạp chí Tôn giáo Thay thế và Mới nổi, 16, 7-30. <https://doi.org/10.1525/nr.2013.16.3.7>

Schultz, PW (2001). Đánh giá cấu trúc mối quan tâm về môi trường: Mối quan tâm đến bản thân, người khác và sinh quyển. Tạp chí Tâm lý học Môi trường, 21, 1-13. <https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0227> Tajfel, JC, & Turner, JC (1979). Một lý thuyết tích hợp về xung đột giữa các nhóm. Trong W. Austin & S. Worchsel (Biên tập viên), *Tâm lý học xã hội về mối quan hệ giữa các nhóm* (trang 33-47). Brooks/Cole. Tam, K.-P., Lee, S.-L., & Chao, MM (2013). Cứu ông Thiên nhiên: Nhân cách hóa tăng cường sự kết nối và bảo vệ thiên nhiên. Tạp chí Tâm lý Thực nghiệm, 49, 514-521. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.02.001>.

Taylor, N., & Signal, TD (2009). Thú cưng, sâu bệnh, lợi nhuận: Phân lập sự khác biệt trong thái độ đối với việc đối xử với động vật. *Anthrozoös*, 22 (2), 129-135. <https://doi.org/10.2752/175303709X434158> Waytz, A., Cacioppo, J., & Epley, N. (2014). Ai nhìn thấy con người? Sự ổn định và tầm quan trọng của những khác biệt cá nhân trong thuyết nhân cách hóa. *Quan điểm trong khoa học tâm lý*, 5 (3), 219-232. <https://doi.org/10.1177/1745691610369336> Waytz, A., Morewedge, CK, Epley, N., Monteleone, G., Gao, JH., & Cacioppo, JT (2010). Làm cho có ý nghĩa bằng cách làm cho có tri giác: Động lực hiệu quả tăng lên

nhân cách hóa. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 99 (3), 410-435. <https://doi.org/10.1037/a0020240>.

Chương 21.

Những người ghét sê ghét: Sự kỳ thị của Fury.

Stephen Reysen và Courtney "Nuka" Plante.

Furries-chẳng phải họ là những kẻ điên rồ thích ăn mặc như động vật để làm những trò tình dục kỳ lạ sao?

Nếu bạn đã từng nghe một cuộc trò chuyện về furry trực tuyến, trên các phương tiện truyền thông chính thống hoặc chỉ giữa hai người trên xe buýt, thì khả năng khá cao là, ít nhất một lần trong cuộc trò chuyện, ai đó đã đề cập đến sức khỏe tâm thần, lêch lạc tình dục hoặc cả hai. Ví dụ về điểm này rất nhiều trong các phương tiện truyền thông đại chúng. Một tập phim CSI hiện đang khét tiếng có tên là "Fur and Loathing" 1 mô tả một cuộc thác loạn tại một hội nghị furry và một nhân vật tên là Sexy Kitty ban đầu từ chối nói chuyện với cảnh sát mà không đội đầu vào bộ đồ thú (Zuiker và cộng sự 2003). Một bài báo trên Vanity Fair có tựa đề "Pleasures of the Fur" định nghĩa các thuật ngữ "yiff", 2 "spooge", 3 và "furvert" 4 mà không định nghĩa chính xác furry là gì (Gurley, 2001). Một tập phim 1000 Ways to Die với tiêu đề gây rùng mình là "Em-bear-assed" định nghĩa furry là "những người thích mặc trang phục động vật và tụ tập để làm những việc thú vị như quan hệ tình dục tập thể" trước khi kể câu chuyện về một người bị gấu giết khi đang sử dụng ma túy và mặc bộ đồ lông thú (McMahon và cộng sự, 2009).

Thật không may, bạn không cần phải giới hạn sự chú ý của mình vào phương tiện truyền thông hư cấu để tìm ví dụ về việc furries trở thành mục tiêu của sự chỉ trích. Vào năm 2022, một thượng nghị sĩ đến từ Nebraska, Bruce Bostelman, đã nêu ra furries trong một cuộc tranh luận lập pháp, bao gồm cả tuyên bố đã bị bác bỏ hoàn toàn rằng furries ở trường trung học đang đòi sử dụng hộp vè sinh 5 và bị còi cọc về mặt xã hội, từ chối nói chuyện với giáo viên của họ ngoại trừ bằng cách sửa và kêu meo meo (The Guardian, 2002). Sau đó.

1 Không từ ngữ nào có thể diễn tả được sự thất vọng của chúng tôi khi một tiêu đề thông minh như vậy lại được đặt ra.

lãng phí vào một tập phim tệ như vậy! 2 Một thuật ngữ chuyên ngành dùng để chỉ tình dục hoặc nội dung tình dục, thường được sử dụng trong.

theo cách đưa cợt của những người thích thú vật.

3 Một thuật ngữ dùng để mô tả tình địch, thường mang hàm ý hài hước.

4 Một thuật ngữ dùng để mô tả một kẻ biến thái lông lá, hầu như luôn được sử dụng theo cách mỉa mai hoặc theo cách.

những người thích thú vật có ý định chế giễu những quan niệm phổ biến về thú vật. 5 Để làm rõ, đã có những trường hợp cung cấp cát vê sinh cho mèo.

lớp học, mặc dù lý do bị thám hơn nhiều: do tần suất xảy ra các vụ xả súng trong trường học ở Hoa Kỳ, một số khu học chánh đã đặt các xô đựng cát vệ sinh cho mèo vào lớp học để trẻ em sử dụng phòng vệ sinh trong các vụ xả súng trong trường học (Bates, 2019).

năm đó, một ứng cử viên thống đốc đảng Công hòa đã lỗi cho furries về các vụ xả súng hàng loạt và đưa lệnh cấm furries vào trường học là một phần trong chiến dịch của bà (Pennacchia, 2022; Taylor, 2022). Và sau làn sóng phản đối LGBTQ+ và luật pháp ngày càng gia tăng ở Hoa Kỳ, furries, trong đó phần lớn là LGBTQ+ (xem Chương 15 và Chương 16), thường xuyên thấy mình nằm trong tầm ngắm (Dickson, 2023). Đây chỉ là một vài ví dụ về sự kỳ thị mà furries thường xuyên phải đối mặt. Sự kỳ thị ám chỉ sự hạ thấp giá trị

của một nhóm bởi một xã hội, thường dựa trên một khía cạnh của nhóm đó (đôi khi là có thật, đôi khi là giả định) bị hạ thấp giá trị (Major & O'Brien, 2005). Các thành viên nhóm bị kỳ thị thường phải đối mặt với những khuôn mẫu tiêu cực, định kiến và phân biệt đối xử do sự kỳ thị này. Các dấu hiệu của sự kỳ thị có thể kiểm soát được (ví dụ, một người có thể chọn mặc hoặc không mặc áo phông ủng hộ một quan điểm chính trị bị kỳ thị) hoặc không thể kiểm soát được (ví dụ, sinh ra với làn da ngăm đen) và có thể nhìn thấy được (ví dụ, chủng tộc) hoặc vô hình (ví dụ, khuynh hướng tình dục). Theo công trình đột phá của Erving Goffman (1963) về xã hội học kỳ thị, mọi người thường sử dụng tư cách thành viên của một ai đó trong một nhóm bị kỳ thị làm lý do để hạ thấp giá trị, phân biệt đối xử và tẩy chay hoặc tấn công họ, với những kết quả tiêu cực rõ ràng (và không quá rõ ràng) đối với những người bị kỳ thị (Major & O'Brien, 2005). Cho đến nay, khu vực lớn nhất

nghiên cứu về kết quả của sự kỳ thị đã xem xét mối liên hệ giữa việc là một phần của nhóm bị kỳ thị và hạnh phúc.

Trong một phân tích tổng hợp gồm 144.246 người tham gia, Schmitt và cộng sự (2014) phát hiện ra rằng sự phân biệt đối xử được xã hội nhận thức có liên quan đến hạnh phúc kém hơn, bao gồm lòng tự trọng và sự hài lòng trong cuộc sống thấp hơn, trầm cảm, lo lắng và đau khổ cao hơn. Học sinh là thành viên của các nhóm bị kỳ thị có xu hướng học kém hơn ở trường so với học sinh không bị kỳ thị (Guarneri và cộng sự, 2019; Major & O'Brien, 2005) và các thành viên của nhóm bị kỳ thị có sức khỏe thể chất kém hơn so với các thành viên của nhóm không bị kỳ thị (xem Major & O'Brien, 2005). Trong chương này, chúng ta sẽ

tập trung sự chú ý của chúng ta vào ý nghĩa của việc furries bị kỳ thị. Chúng ta sẽ bắt đầu bằng cách đưa ra bằng chứng—ngoài những giao thoại từ các tiêu đề và lời lẽ bạo lực từ các diễn đàn trực tuyến—cho thấy rằng furries bị kỳ thị và nhận ra sự kỳ thị này. Tiếp theo, chúng tôi sẽ mô tả nghiên cứu cho thấy một số lý do tại sao furries bị kỳ thị cũng như hậu quả của sự kỳ thị này đối với furries, bao gồm nghiên cứu cho thấy furries phải chịu một lượng bắt nạt đáng kể. Cuối cùng, chúng tôi sẽ thảo luận về ba cách mà furries đối phó với sự kỳ thị này—tiết lộ có chọn lọc, phủ nhận sự phân biệt đối xử cá nhân và nhận dạng

với nhóm bị kỳ thị.

Sự kỳ thị hướng đến cộng đồng người hâm mộ Furry.

Chúng ta hãy bắt đầu bằng cách nói một cách rõ ràng rằng, đúng là những người thích thú vật bị kỳ thị. Chúng tôi đã đo lường điều này theo một vài cách khác nhau trong nhiều năm, mỗi lần đều thấy rằng những người thích thú vật bị đánh giá khá thấp bởi những người khác, có thể là thành viên của các nhóm người hâm mộ khác hoặc trong một mẫu thông thường của những người khá điển hình. Ví dụ, Roberts và cộng sự (2016) đã yêu cầu 150 người hâm mộ thể thao giả tưởng đánh giá cảm nhận của họ đối với người hâm mộ anime, bronies và furries trên thang điểm 101, từ 0 = cực kỳ tiêu cực đến 100 = cực kỳ tích cực. Cao hơn

điểm số trên thang điểm này thể hiện định kiến tích cực đối với nhóm trong khi điểm số thấp hơn thể hiện định kiến tiêu cực định kiến. 6 Xếp hạng trung bình cho thấy furries ($M = 22,76$) và bronies ($M = 21,83$) có điểm thấp hơn đáng kể so với người hâm mộ anime ($M = 37,16$), mặc dù cả ba nhóm người hâm mộ đều bị đánh giá tiêu cực (dưới điểm giữa của biện pháp). Trong một ví dụ thậm chí còn nổi bật hơn về định kiến đối với furries, Reysen và Shaw (2016) đã tạo ra một danh sách gồm 40 fandom phổ biến được chia thành bốn loại: thể thao (ví dụ: bóng đá, bóng chày), âm nhạc (ví dụ: Jimmy Buffet, David Bowie), phương tiện truyền thông (ví dụ: anime, Star Trek) và sở thích (ví dụ: nấu ăn, trò chơi điện tử). Sinh viên đại học Hoa Kỳ đã đánh giá mức độ định kiến của họ đối với người hâm mộ của từng sở thích của người hâm mộ (1 = lạnh đến 10 = ấm). Kết quả cho thấy furries ngang bằng với bronies là nhóm người hâm mộ được đánh giá thấp thứ hai trong danh sách (chỉ đạt điểm cao hơn một chút so với người hâm mộ của Insane Clown Posse; xem Hình 21.1). Không phải là một sự may mắn, trong một nghiên cứu khác (Plante & Reysen, 2023), những người tham gia đã đưa ra hầu như cùng một đánh giá, lần này xếp furries ở cuối danh sách. Tóm lại, trong các nghiên cứu sử dụng các biện pháp định kiến khác nhau và các mẫu người tham gia khác nhau, chúng tôi luôn tìm thấy định kiến tiêu cực (tức là kỳ thị) hướng đến furries.

6 Các thuật ngữ “thành kiến tích cực” và “thành kiến tiêu cực” chỉ đơn giản đề cập đến giá trị.

thái độ của một người đối với các thành viên của một nhóm chỉ dựa trên thực tế rằng người đó là thành viên của nhóm này– đây là định kiến. Khi thuật ngữ định kiến được sử dụng trong cách nói thông thường, mọi người thường ám chỉ đến định kiến tiêu cực (tức là không thích các thành viên của một nhóm vì họ là thành viên của nhóm), nhưng định kiến tích cực cũng là một thứ. Và trong khi tác động của định kiến tiêu cực dễ thấy hơn, người ta nên thận trọng bất cứ khi nào thái độ và hành vi của họ đối với một người chỉ dựa trên tư cách thành viên nhóm của người đó–ngay cả khi thái độ là tích cực. Ví dụ, nghiên cứu cho thấy định kiến tích cực và sự tán thành các khuôn mẫu tích cực cũng có việc sử dụng các khuôn mẫu và định kiến, biện minh hoặc mờ đường cho định kiến tiêu cực (ví dụ, Kay và cộng sự, 2013).

Furries có biết mình bị kỳ thị không?

Một chuyện là cho thấy furry bị kỳ thị, nhưng một chuyện khác là cho thấy furry biết họ bị kỳ thị. Rốt cuộc, trong khi một số tác động có hại của kỳ thị bắt nguồn từ hậu quả trực tiếp của kỳ thị (ví dụ: bị quấy rối, tấn công, xa lánh), những tác động khác đòi hỏi người đó phải nhận thức được rằng họ bị kỳ thị – một người khó có thể cảm thấy lo lắng về việc bị nhắm mục tiêu vì là furry nếu họ không nhận ra rằng mọi người không thích furry. Vì mục đích này, chúng tôi đã thiết kế một nghiên cứu để kiểm tra xem furry có chính xác trong nhận thức của họ về mức độ kỳ thị hướng đến họ hay không. Để làm được điều này, Reysen và cộng sự (2017) đã tuyển dụng người hâm mộ anime tại A-Kon, một hội nghị anime ở Dallas, Texas và furry tại Anthrocon, một hội nghị furry ở Pittsburgh, Pennsylvania. Cả hai nhóm đều ước tính mức độ tích cực hoặc tiêu cực mà họ mong đợi nhóm người hâm mộ khác cảm thấy về họ, cũng như cảm xúc của chính họ đối với nhóm kia. Xếp hạng được thực hiện trên thang điểm 101, từ 0 = cực kỳ tích cực đến 100 = cực kỳ tiêu cực. 7 Kết quả (Hình 21.2) cho thấy người hâm mộ anime đánh giá furrie khá tiêu cực ($M = 54,26$, trên điểm giữa của phép đo), trong khi furrie đánh giá người hâm mộ anime khá tích cực ($M = 26,87$).

Kết quả sau này có thể hiểu được, vì một bộ phận lớn furries cũng thích anime (xem Chương 11). Đối với người hâm mộ anime, họ mong đợi furries thích họ ($M = 35,08$), mặc dù họ có xu hướng đánh giá thấp mức độ furries thực sự thích họ. Ngược lại, furries nghĩ rằng người hâm mộ anime sẽ thích họ ở khoảng giữa của phép đo ($M = 46,20$), đánh giá thấp sự không thích furries của người hâm mộ anime. Nói cách khác, người hâm mộ anime có vẻ đánh giá quá cao mức độ định kiến đối với họ trong khi furries, nhận ra rằng mọi người có thể có cảm xúc lẩn lộn về họ như một nhóm, đã đánh giá thấp mức độ định kiến hướng đến họ – mặc dù họ chính xác hơn trong nhận thức của mình so với người hâm mộ anime.

7 Lưu ý rằng trong nghiên cứu này, thang điểm đã bị đảo ngược–điểm số cao hơn cho thấy nhiều hơn.

định kiến tiêu cực.

Hình 21.1. Đánh giá của các nhóm người hâm mộ khác nhau (1 = lạnh, 10 = ấm).

Hình 21.2. Nhận thức của nhóm ngoài đánh giá nhóm trong và định kiến đánh giá của nhóm trong đối với nhóm ngoài (0 = ấm, 100 = lạnh).

Tại sao lại có sự kỳ thị đối với Furries?

Reysen và Shaw (2016) đề xuất rằng lý do một số fandom bị kỳ thị là vì họ đi chêch khỏi nguyên mẫu của người hâm mộ và do đó bị coi là bất thường. Nghiên cứu trước đây cho thấy những thứ đi chêch khỏi nguyên mẫu hoặc chuẩn mực có xu hướng bị coi là tiêu cực hơn. Ví dụ, Devos và Banaji (2005) phát hiện ra rằng nguyên mẫu của "người Mỹ" là người da trắng (trái ngược với các dân tộc / chủng tộc khác). Vì lý do này, người Mỹ không phải da trắng bị coi là ít nguyên mẫu hơn, ít mang tính Mỹ hơn và do đó phải đối mặt với sự phân biệt đối xử lớn hơn (Devos & Mohamed, 2014). Trong một ví dụ khác, quan hệ tình dục khác giới ở tư thế truyền giáo là hành vi tình dục nguyên mẫu (Reysen và cộng sự, 2015). Những người tham gia vào các hành vi tình dục khác (ví dụ như đầm), được mọi người coi là khá hiếm, bị đánh giá tiêu cực hơn. Phù hợp với nghiên cứu trước đây này, Reysen và Shaw (2016) đề xuất rằng, khi nói đến người hâm mộ, nguyên mẫu xuất hiện trong tâm trí của hầu hết mọi người là "người hâm mộ thể thao"—với loại hình thể thao cụ thể khác nhau tùy theo từng quốc gia (ví dụ, bóng đá, bóng rổ hoặc bóng chày ở Hoa Kỳ, khúc côn cầu ở Canada, cricket ở Ấn Độ). Do đó, người hâm mộ thể thao có thể được coi là "bình thường" nhất,

trong khi bất cứ điều gì khác biệt với người hâm mộ thể thao có thể bị coi là "bất thường" hoặc "kỳ lạ"—đặc biệt là càng khác với sở thích chính thống như thể thao. Để kiểm tra điều này, các nhà nghiên cứu đã khảo sát sinh viên đại học Hoa Kỳ và yêu cầu họ mô tả những gì họ nghĩ đến khi nghĩ đến một "người hâm mộ". Những người tham gia cũng đánh giá 40 nhóm người hâm mộ được hiển thị trong Hình 21.1 liên quan đến mức độ nguyên mẫu của các nhóm được coi là (1 = chắc chắn không phải là người hâm mộ khuôn mẫu, 7 = chắc chắn là người hâm mộ khuôn mẫu), mức độ bình thường khi trở thành người hâm mộ sở thích đó (1 = không bình thường, 7 = rất bình thường) và định kiến đối với các thành viên của nhóm đó (1 = lạnh lùng, 10 = nồng nhiệt). Các phản hồi mở từ nghiên cứu cho thấy khi được yêu cầu mô tả một "người hâm mộ", chỉ hơn một nửa số người tham gia (50,8%) mô tả một người hâm mộ thể thao, trong khi một nhóm lớn khác (20,8%) đưa ra mô tả chung có thể áp dụng cho bất kỳ nhóm người hâm mộ nào. Nói cách khác, kết quả ứng hộ ý tưởng rằng, đối với hầu hết mọi người, người hâm mộ thể thao là nguyên mẫu mặc định của một người hâm mộ, nhóm người hâm mộ mà các nhóm người hâm mộ khác được so sánh. Tương tự như các kết quả trước đó, furries được đánh giá thấp (tức là cao về định kiến tiêu cực hướng đến họ). Tuy nhiên, quan trọng hơn đối với câu hỏi hiện tại, các nhà nghiên cứu đã xem xét dữ liệu trên 40 nhóm người hâm mộ khác nhau và thấy rằng các nhóm nguyên mẫu hơn được coi là có nhiều người hâm mộ bình thường nhất và các nhóm được coi là có nhiều người hâm mộ bình thường nhất được đánh giá tích cực nhất. Nói cách khác, một nhóm người hâm mộ cụ thể càng khác với nguyên mẫu của một người hâm mộ thì họ càng có vẻ ít bình thường hơn, điều này dự đoán định kiến tiêu cực đối với nhóm đó và các thành viên của nhóm. Gần đây, chúng tôi đã xem xét lại nghiên cứu này bằng cách đào sâu hơn đi sâu vào các cơ chế thúc đẩy mối liên hệ này giữa tính không nguyên mẫu và định kiến (Plante & Reysen 2023). Chúng tôi lại khảo sát sinh viên đại học Hoa Kỳ và yêu cầu họ đánh giá cùng 40 nhóm người hâm mộ trên cùng các biện pháp về tính nguyên mẫu và định kiến được nhận thức. Tuy nhiên, lần này, chúng tôi cũng yêu cầu những người tham gia đánh giá mức độ mà mỗi nhóm người hâm mộ gọi lên những cảm xúc tiêu cực trong họ (ví dụ, khó chịu, ghê tởm) và mức độ mà họ có niềm tin tiêu cực về các thành viên của những nhóm đó (ví dụ, họ không bình thường, sở thích của họ không trong sáng và bị vấy bẩn bởi những động cơ khác, như tình dục). Kết quả của nghiên cứu này một lần nữa cho thấy rằng những người thích thú vật không được coi là nguyên mẫu và là đối tượng của định kiến tiêu cực đáng kể. Quan trọng hơn, chúng tôi đã thử nghiệm và tìm thấy sự hỗ trợ cho một mô hình thống kê cho thấy mối liên hệ này được thúc đẩy bởi những cảm xúc tiêu cực và niềm tin tiêu cực mà mọi người

đã hướng tới những người thích thú vật. Trên thực tế, nhóm người hâm mộ nào càng khác biệt so với người hâm mộ thể thao nguyên mẫu thì càng mọi người cảm thấy những cảm xúc tiêu cực đối với nhóm (ví dụ, họ thô lỗ, họ khiến tôi khó chịu),

điều này, đến lượt nó, dự đoán sự tán thành những niềm tin tiêu cực về nhóm (ví dụ, họ không bình thường, họ có sở thích tình dục kỳ lạ) và cuối cùng là định kiến tiêu cực đối với nhóm.

Những phát hiện này không chỉ nhất quán thông qua định kiến tiêu cực mà chúng ta thường thấy trong các câu chuyện trên phương tiện truyền thông và diễn ngôn phổ biến về furry, mà còn trong nội dung cụ thể của những câu chuyện này: furry thường bị lên án là kỳ lạ, bất thường hoặc lạc lõng, và là những kẻ lệch lạc về tình dục.

Hậu quả của sự kỳ thị Như đã lưu ý trước đó, sự kỳ thị kéo theo nhiều hậu quả tiêu cực như mức độ hạnh phúc thấp hơn và kết quả học tập kém hơn (Guarneri và cộng sự, 2019; Major & O'Brien, 2005; Schmitt và cộng sự, 2014). Trong nhiều nghiên cứu, chúng tôi đã kiểm tra xem đây có phải là trường hợp của những người thích thú vật hay không, yêu cầu họ đánh giá mức độ phân biệt đối xử mà họ đã trải qua ("Tôi cảm thấy mình bị đối xử khác biệt (tệ hơn) khi mọi người biết tôi là người thích thú vật") và sau đó kiểm tra xem phản ứng của họ đối với câu hỏi này có tương quan với các biện pháp chỉ ra hậu quả tiêu cực hay không. Như Bảng 21.1 cho thấy, sự kỳ thị lớn hơn có liên quan đến nhiều hậu quả không mong muốn.

Bảng 21.1. Mỗi tương quan giữa kỳ thị cá nhân được nhận thức và các biến khác. Biến kỳ thị Fandom đang bị đe dọa .24** Quyền của người hâm mộ .13** Dự đoán nhóm loài .20** Tiết lộ danh tính -.19** Lòng tự trọng -.23** Sư hài lòng với cuộc sống -.21** Trầm cảm .15** Cảm xúc tiêu cực .19** Tích hợp danh tính -.23** Phân biệt danh tính -.16** Lưu ý. ** p < .01.

Một điều nữa là, những người thích thú vật là mục tiêu của sự kỳ thị (tức là bị phân biệt đối xử) có nhiều khả năng tin rằng cộng đồng người hâm mộ và những người trong cộng đồng đó đang bị đe dọa. Sự lo lắng đi kèm với nhận thức này về việc luôn có khả năng bị nhắm mục tiêu có thể giải thích tại sao những người thích thú vật cũng ít có khả năng tiết lộ danh tính của họ là một người thích thú vật, cảm thấy lòng tự trọng thấp hơn (một chỉ báo về giá trị hoặc giá trị được nhận thức của họ trong (trong mắt người khác), ít hào lòng với họ hơn.

cuộc sống, và có tỷ lệ trầm cảm và các cảm xúc tiêu cực khác cao hơn. Sự kỳ thị được nhận thức cũng có liên quan tiêu cực đến sự trưởng thành (tức là sự tích hợp và phân biệt bản dạng), cho thấy việc bị nhắm mục tiêu vì một số khía cạnh của bản dạng có thể khiến một người khó trưởng thành hơn thành một người hoàn thiện với ý thức ổn định và tích cực về bản dạng. Cuối cùng, chúng tôi thấy rằng những người thích thú vật nhận thấy sự kỳ thị lớn hơn cũng có nhiều khả năng cảm thấy có quyền hơn trong cộng đồng người hâm mộ (ví dụ, tin rằng họ xứng đáng được nghệ sĩ đối xử đặc biệt) và có nhiều khả năng trải qua sự chieu rọi nhóm loài-

niềm tin rằng loài fursona của một người là chuẩn mực trong cộng đồng người hâm mộ và các loài khác thì nhỏ hơn. Mặc dù hai phát hiện sau có vẻ hơi lạc lõng (ví dụ, người bị bắt nạt có trở thành kẻ bắt nạt không?), một khả năng là những người thích thú "chiếu đựng" để trở thành một người thích thú có thể cảm thấy mình là người ưu tú trong không gian dành cho người thích thú-ý tưởng rằng họ là những người yêu thích thú vật đặc biệt xuất sắc và đáng khen ngợi vì đã gắn bó với cộng đồng người hâm mộ thú vật và thể hiện lòng trung thành bất chấp sự kỳ thị này. Chúng tôi sẽ khám phá khả năng này trong các nghiên cứu trong tương lai.

Hình 21.3. Nhận thức về sự trưởng thành của người hâm mộ.

Hình 21.4. Sự sẵn sàng hẹn hò của người hâm mộ sở thích.

Một nghiên cứu khác mà chúng tôi tiến hành đã nêu bật một số kết quả có khả năng không mong muốn khác xuất phát từ việc thuộc về một nhóm bị kỳ thị (Reysen & Plante, 2017). Trong công trình này, sinh viên đại học một lần nữa được yêu cầu đánh giá 40 sở thích của người hâm mộ được đề cập trong Hình 21.1. 40 nhóm này được đánh giá dựa trên việc người hâm mộ có được coi là trưởng thành hay không và mức độ sẵn sàng hẹn hò với người có sở thích đó của người tham gia. sở thích của người hâm mộ. Như thể hiện trong Hình 21.3, những người thích thú vật được xếp hạng thứ 5 từ dưới lên về mức độ trưởng thành được nhận thức của họ (chỉ cao hơn người hâm mộ Justin Bieber) và được xếp hạng thứ 4 từ dưới lên về

sự sẵn lòng hẹn hò của những người tham gia (Hình 21.4). Tương tự như vậy, điểm số trưởng thành được nhận thức và sự sẵn lòng hẹn hò có mối tương quan tích cực, nghĩa là sự thiếu trưởng thành được nhận thức của những người thích thú gắn liền với sự không muốn hẹn hò của những người thích thú. Những điều này, cùng với những phát hiện trên, minh họa một số cách - một số cách rõ ràng hơn và một số cách tinh tế hơn - mà sự kỳ thị mà những người thích thú phải đối mặt có thể dẫn đến những hậu quả tiêu cực hữu hình. Nhưng có lẽ chúng ta có thể minh họa rõ ràng nhất cho quan điểm này bằng cách xem xét mức độ mà những người thích thú bị bắt nạt. Những người thích thú là mục tiêu của bắt nạt. Bắt nạt được định nghĩa là hành vi hung hăng có chủ ý, tái diễn và trong đó có sự mất cân bằng quyền lực khiến nạn nhân không thể tự vệ (Olweus, 2013). Một đánh giá về tài liệu cho thấy bắt nạt gây hại rõ ràng cho những người bị bắt nạt. Ví dụ, những học sinh bị bắt nạt sẽ bị trầm cảm, khó khăn trong học tập và lo lắng nhiều hơn, những tác động của chúng có thể kéo dài đến tuổi trưởng thành (Juvonen & Graham, 2014; McDougall & Vaillancourt, 2015). Một đánh giá về nạn bắt nạt tại nơi làm việc cũng cho thấy rằng nạn bắt nạt không chỉ phổ biến ở người trưởng thành mà còn có những tác động tương tự như ở trẻ em, bao gồm gây hại cho sức khỏe tinh thần và thể chất (ví dụ: trầm cảm, lo âu) và làm tổn hại đến kết quả nghiệp (ví dụ: vắng mặt, nghỉ việc, năng suất thấp hơn; Fitzpatrick và cộng sự, 2011). Mặc dù bạn có thể bị cấm dỗ nghĩ rằng mình có thể tránh nạn bắt nạt bằng cách rút lui vào không gian trực tuyến, nhưng các nghiên cứu cho thấy rằng bắt nạt trên mạng cũng phổ biến và có cùng hậu quả như bắt nạt trực tiếp (Olweus, 2013). Cook và các đồng nghiệp (2010) đã tiến hành một phân tích tổng hợp để xem xét ai có nhiều khả năng trở thành kẻ bắt nạt, nạn nhân của nạn bắt nạt và ai trở thành cả hai. Kết quả cho thấy nạn nhân có xu hướng không được ưa chuộng hoặc có địa vị thấp, thường cảm thấy bị từ chối và cô lập, và không thể "ức chế những hành vi không được xã hội chấp nhận" (trang 67). Trên thực tế, những người không tuân theo chuẩn mực - dù ở trường, nơi làm việc hay trực tuyến - thường dễ trở thành mục tiêu của những kẻ bắt nạt (Juvonen & Graham, 2014).

Dựa trên những gì chúng ta đã thấy trước đó trong chương này - rằng fury là những người có sở thích khá không theo khuôn mẫu, thường bị coi là kỳ lạ và bắt thường - và xét đến việc những người đi chêch khỏi chuẩn mực thường thấy mình bị kỳ thị và bị bắt nạt, chúng tôi đã kiểm tra xem fury có đặc biệt có khả năng bị bắt nạt hay không. Trong các nghiên cứu so sánh fury với người hâm mộ anime, chúng tôi phát hiện ra rằng fury đặc biệt có khả năng bị bắt nạt trong độ tuổi từ 11 đến 18 (Reysen và cộng sự, 2021). Chúng tôi cũng đã so sánh fury với một mẫu cộng đồng (tức là một mẫu người Mỹ không phải fury), yêu cầu cả hai đánh giá tần suất họ bị bắt nạt, trêu chọc và đánh đập về mặt thể xác khi còn nhỏ bằng thang điểm 4 điểm, từ 1 = không bao giờ đến 4 = thường xuyên. Như thể hiện trong Hình 21.5, mặc dù tiền sử bị bắt nạt khi còn nhỏ không may là phổ biến trong cộng đồng nói chung, nhưng fury lại trải qua điều đó nhiều hơn đáng kể, bắt kể loại bắt nạt cụ thể nào đang được xem xét.

Hình 21.5. Tần suất các loại bắt nạt khác nhau mà người thích thú và người không thích thú gặp phải.

Mặc dù fury bị bắt nạt thường xuyên hơn những người không phải fury, những phát hiện này không phân biệt được ai là người bắt nạt. Ngoài ra, những mục này chỉ đề cập đến việc bắt nạt khi còn nhỏ, không phải khi đã trưởng thành. Để giải quyết những lo ngại này, chúng tôi đã yêu cầu fury trong một nghiên cứu khác đánh giá tần suất và loại bắt nạt mà họ đã trải qua trong năm qua (1 = không bao giờ, 5 =

1 1,5 2 2,5 3 3,5.

Đánh.

Bị trêu chọc.

Thuộc vật chất.

Cộng đồng furry.

thường xuyên), và để chỉ ra liệu việc bắt nạt có phải do các thành viên khác trong cộng đồng người hâm mộ furry (những người mà furry có lẽ tương tác khá nhiều) hay do những người không phải furry gây ra hay không. Như thể hiện trong Hình 21.6, bắt kể loại bắt nạt nào được xem xét, furry thường xuyên bị những người không phải furry bắt nạt hơn là bị furry bắt nạt. 8 Kết quả cũng cho thấy rằng không có nhiều vụ bắt nạt trong năm năm qua, vì tất cả các phương tiện đều thấp hơn nhiều so với điểm giữa của thang đo, nghĩa là hầu hết những vụ bắt nạt furry đã trải qua đều xảy ra trong thời thơ ấu hoặc đầu tuổi thiếu niên của họ—thường là trước khi nhiều người trong số họ xác định mình là furry hoặc thậm chí biết fandom furry là gì!

Hình 21.6. Tần suất bị bắt nạt bởi những người thích thú và không thích thú.

8 Điều này không có nghĩa là hạ thấp hay ám chỉ rằng tình trạng bắt nạt không xảy ra trong thế giới động vật.

fandom, tất nhiên rồi. Tuy nhiên, như chúng ta đã thấy trong Chương 21, nhiều furry coi fandom là nơi ẩn náu khỏi sự kỳ thị và ghét bỏ mà họ phải trải qua trong cuộc sống hàng ngày.

0 0,5 1 1,5 2 2,5.

Bị tấn công về mặt thể chất (ví dụ: đánh, đấm, đá).

Bị quấy rối về thể xác (ví dụ: bị túm lấy, đẩy, không mong muốn).

Tài sản của tôi bị đánh cắp hoặc bị hư hỏng.

Bị lăng mạ hoặc bị gọi bằng những lời lẽ xúc phạm.

Bị đe dọa.

Những lời nói dối hoặc tin đồn lan truyền về tôi.

Bị loại khỏi các nhóm xã hội.

Bị bắt nạt.

Người thích thú và người không thích thú.

Chúng tôi đã nhóm tám đối tượng “bắt nạt từ những vật không có lông” này lại với nhau thành một biện pháp duy nhất về bắt nạt và thử nghiệm chúng để xem liệu việc bị bắt nạt có liên quan đến các biện pháp quan trọng liên quan đến hạnh phúc hay không.

Như thể hiện trong Bảng 21.2, những người bị bắt nạt thường xuyên hơn có nhiều khả năng gặp khó khăn trong cuộc sống hàng ngày, gặp khó khăn trong giao tiếp và trở nên vô cảm hơn với người khác. 9 Bị bắt nạt cũng liên quan đến việc giảm sút sức khỏe thể chất và tâm lý, nhu cầu lớn hơn về việc thuộc về một nhóm người khác (một sân phảm phụ có thể xảy ra của sự tẩy chay) và có dấu hiệu hành vi bốc đồng hoặc mạo hiểm (ví dụ: chi tiêu quá mức, hành vi tình dục nguy hiểm hoặc sử dụng ma túy) cho thấy sự thiếu quan tâm đến sức khỏe của chính mình.

Bảng 21.2. Tương quan giữa tần suất bị bắt nạt và các biến khác. Biến Khó khăn bị bắt nạt trong cuộc sống hàng ngày .26** Khó khăn trong giao tiếp với người khác .19** Vô cảm với người khác .25** Sức khỏe thể chất -.26** Sức khỏe tâm lý -.16** Chi tiêu quá mức trong

Cuộc sống hàng ngày .32** Chỉ tiêu quá mức tại các hội nghị .32** Hành vi nguy hiểm .17** Cần được hòa nhập .20** Lưu ý. ** p < .01.

Đối phó và tiết lộ.

Khi được hỏi, hầu hết những người thích thú vật đều cho biết họ không tin rằng thú vật là thứ gì đó mang tính sinh học hoặc bẩm sinh (Plante và cộng sự, 2015). Nói cách khác, hầu hết những người thích thú vật đều coi việc trở thành thú vật là một sự lựa chọn. Hơn nữa, trở thành một người thích thú vật là một điều mà một furry thường có thể che giấu khỏi người khác, không giống như chủng tộc của họ hoặc có khuyết tật rõ ràng. Vì furry bị kỳ thị, người ta có thể hỏi liệu furry có thể tránh được những hậu quả tiêu cực mà chúng tôi đã nêu ở trên hay không.

9 Trong cả ba trường hợp này, có khả năng những vấn đề này đã xảy ra trước đó.

bắt nạt (ví dụ, khiến một người trở thành mục tiêu lớn hơn của nạn bắt nạt), mặc dù có thể dễ dàng thấy rằng những điều này cũng có thể xuất hiện như một hậu quả của nạn bắt nạt-vật lộn vì lo lắng do bị bắt nạt, cũng như thấy khó tin tưởng hoặc đồng cảm với người khác sau khi có tiền sử bị người khác bắt nạt.

che giấu sự thật rằng họ là furry với người khác. Rốt cuộc, làm sao một người có thể bị nhầm đến vì là furry nếu ai đó không biết bạn là furry? Ý tưởng này không phải là mới đối với furry, nhiều người trong số họ thực sự che giấu danh tính furry của mình với những người khác trong cuộc sống của họ. Chúng tôi đã yêu cầu furry, cũng như người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng, đánh giá mức độ họ tiết lộ danh tính furry của mình với người khác trên thang điểm 7 (với số cao hơn cho thấy mức độ tiết lộ nhiều hơn). Như thể hiện trong Hình 21.7, furry là những người ít có khả năng tiết lộ danh tính người hâm mộ của mình với người khác, bao gồm gia đình, bạn bè, đồng nghiệp, giám sát viên và

những người mới mà họ gặp-hay nói cách khác, họ có nhiều khả năng che giấu phần danh tính này của mình với người khác nhất.

Những người thích thú vật có nhiều khả năng tiết lộ danh tính thú vật của mình với bạn bè nhất– có lẽ là vì, như chúng ta đã thấy trong Chương 13, khoảng một nửa số bạn bè điển hình của những người thích thú vật cũng chính là những người thích thú vật. Ngoài bạn bè, những người thích thú vật còn tỏ ra rất miễn cưỡng khi tiết lộ danh tính thích thú vật của mình với người khác, kể cả những người trong gia đình họ-dữ liệu cho thấy rằng trong khi những người thích thú vật có xu hướng tiết lộ với ít nhất một số thành viên trong gia đình, thì nhiều người chỉ tiết lộ ở mức độ hạn chế. 10 Tương tự như vậy, nhiều người thích thú vật chọn không tiết lộ danh tính thích thú vật của mình với đồng nghiệp hoặc cấp trên, thường là vì sợ rằng điều đó có thể gây tổn hại đến triển vọng nghề nghiệp của họ. 11

10 Chúng tôi đã nghe rất nhiều câu chuyện từ những người thích thú vật kể lại cho anh chị em của họ hoặc.

một trong những phụ huynh của họ về danh tính furry của họ trong khi chọn cách giữ bí mật với những người khác trong gia đình vì sợ hậu quả tiêu cực. Điều này đặc biệt có thể xảy ra ở những furry trẻ tuổi, những người có thể có nhiều lý do hơn để sợ phản ứng dữ dội từ gia đình do quyền lực mà gia đình họ có thể có đối với họ (ví dụ, nếu họ sống với cha mẹ, nỗi sợ bị đuổi ra đường và trở thành người vô gia cư). 11 Nhiều furry làm việc như lính, cảnh sát, giáo viên, trong các doanh nghiệp hoặc trong

khu vực công đã nói với chúng tôi rằng họ có nguy cơ bị sa thải nếu bất kỳ ai ở nơi làm việc của họ phát hiện ra rằng họ là người lông lá. Nỗi sợ hãi của họ cũng không hoàn toàn vô căn cứ: vào năm 2017, một thành viên hội đồng Connecticut đã bị thị trưởng buộc phải từ chức sau khi phát hiện ra rằng ông là người lông lá (Miller, 2017).

Hình 21.7. Mức độ tiết lộ danh tính người hâm mộ cho người khác (thang điểm 7).

Trên bề mặt, người ta có thể nghĩ rằng việc che giấu danh tính bị kỳ thị có vẻ như là một chiến lược tốt để tránh sự kỳ thị và những hậu quả bất lợi đi kèm với việc trở thành mục tiêu của sự phân biệt đối xử. Tuy nhiên, nghiên cứu tâm lý đã chỉ ra rằng điều này không đúng: việc bị buộc phải che giấu một khía cạnh nào đó trong bản sắc của một người (ví dụ, khuynh hướng tình dục) có liên quan đến sức khỏe tâm thần kém hơn (Pachankis, 2007), một phần

vì sự lo lắng mãn tính liên quan đến việc lo lắng về việc bị phát hiện và liên tục phải tự giám sát (ví dụ, để đảm bảo bạn không vô tình tiết lộ bản thân; Meyer, 1995). Chúng tôi đã thử nghiệm ý tưởng này ở những người thích thú, cho thấy những người thích thú bị buộc phải che giấu danh tính thích thú của mình có lòng tự trọng thấp hơn (Plante và cộng sự, 2014), trong khi những người có thể thoải mái và cởi mở hơn về bản thân thì có lòng tự trọng và sự hài lòng với cuộc sống cao hơn (Mock và cộng sự, 2013). Chúng tôi cũng đã thử nghiệm và tìm thấy sự hỗ trợ cho một mô hình lập luận rằng những người đồng nhất mạnh mẽ hơn với cộng đồng người thích thú có lòng tự trọng và sự hài lòng trong cuộc sống cao hơn, một phần là vì họ có khả năng cởi mở và tiết lộ sở thích của mình hơn là phải che giấu (xem Hình 21.8; Reysen và cộng sự, đang in).

2 2,5 3 3,5 4 4,5 5 5,5 6.

Người quen mới.

Giám sát viên.

Đồng nghiệp.

Bạn.

Gia đình.

Có lòng.

Hình 21.8. Tiết lộ danh tính Furry làm trung gian cho mối quan hệ giữa nhận dạng fandom và sự hài lòng với cuộc sống (SWL) và lòng tự trọng (SE). Các beta chuẩn hóa được trình bày. ** p < .01.

Đối phó và phủ nhận sự phân biệt đối xử cá nhân.

Một cách khác để đối phó với sự kỳ thị là chỉ cần phủ nhận rằng bạn đã bị ảnh hưởng bởi nó. Hiện tượng này lần đầu tiên được Faye Crosby (1984) quan sát thấy khi bà quan sát thấy những phụ nữ đi làm ở Boston thừa nhận rằng phụ nữ nói chung bị phân biệt đối xử tại nơi làm việc. Tuy nhiên, những người phụ nữ này không coi mình bị phân biệt đối xử. Crosby biết rằng những người phụ nữ trong nghiên cứu có khả năng phải đối mặt với sự phân biệt đối xử tại nơi làm việc, nhưng họ không báo cáo rằng đây là trường hợp trong nghiên cứu. Trên thực tế, những người là mục tiêu của sự phân biệt đối xử do bị kỳ thị có thể phủ nhận sự phân biệt đối xử này để tránh sự lo lắng đi kèm với nhận thức này: họ lập luận rằng "nhóm của tôi bị phân biệt đối xử, nhưng tôi chưa bị phân biệt đối xử".

Hình 21.9. Xếp hạng phân biệt đối xử theo nhóm và cá nhân (thang điểm 7).

Để kiểm tra khả năng này, chúng tôi đã tiến hành các biện pháp phân biệt đối xử theo nhóm ("Furries bị phân biệt đối xử") và phân biệt đối xử cá nhân ("Tôi cảm thấy bị phân biệt đối xử vì tôi là furries") trên thang điểm 7 (điểm cao hơn cho thấy sự phân biệt đối xử lớn hơn). Như thể hiện trong Hình 21.9, người hâm mộ từ cả ba nhóm đều chỉ ra rằng nhóm của họ đã trải qua sự phân biệt đối xử lớn hơn so với chính họ. Thật vậy, chúng tôi cũng đã tiến hành các biện pháp này đối với sinh viên đại học và thấy rằng hiệu ứng tương tự bắt kể họ là người hâm mộ thể loại gì (ví dụ: âm nhạc, thể thao). Điều đáng chú ý trong hình là furries được đánh giá cao hơn về cả sự phân biệt đối xử theo nhóm và cá nhân, một lần nữa cho thấy furries nhận thức được sự kỳ thị mà họ phải đối mặt, ngay cả khi họ hạ thấp trải nghiệm phân biệt đối xử của chính mình. 12

12 Một lời giải thích cho hiện tượng này xuất phát từ khuynh hướng của con người.

thực hiện các so sánh xã hội theo chiều hướng đi xuồng một cách chiến lược-tức là, so sánh bản thân với những người còn tệ hơn mình để cảm thấy tốt hơn về bản thân (Wills, 1981). Về vấn đề này, một furry cảm thấy tồi tệ khi là một phần của nhóm bị kỳ thị (furries) có thể chỉ ra một furry khác đã nhận được nhiều sự phân biệt đối xử hơn mức họ phải chịu để tránh một số lo lắng mà họ có thể cảm thấy: "Chắc chắn, tôi phải chịu đựng vì đồng nghiệp trêu chọc tôi, nhưng Steve đã bị đuổi việc vì là một furry, vì vậy tôi đoán là tôi không phải chịu đựng quá nhiều!" Một khả năng khác là furries có thể không cảm thấy trải nghiệm bị phân biệt đối xử của họ là hợp lệ, giống như cách những người khác đã trải qua bạo lực hoặc quấy rối có thể không cảm thấy trường hợp của họ "có giá trị" vì nó không phù hợp với nguyên mẫu của họ về những gì một trường hợp như vậy nên trông như thế nào.

- 2.
- 2.5.
- 3.
- 3.5.
- 4.
- 4.5.
- 5.

Anime Furry Brony.

Nhóm cá nhân.

Đối phó và xác định nhóm.

Phản ứng thứ ba, có phần nghịch lý đối với sự kỳ thị là xác định mạnh mẽ hơn với nhóm bị kỳ thị. Theo mô hình xác định từ chối (Branscombe và cộng sự, 1999), những người thuộc nhóm bị kỳ thị, những người có thể không thấy dễ dàng để che giấu danh tính của mình hoặc những người có thể chỉ đơn giản là không muốn làm như vậy, thay vào đó có thể xác định mạnh mẽ hơn với nhóm và dựa vào sự hỗ trợ xã hội do nhóm cung cấp như một phương tiện để đối phó với sự kỳ thị khi là thành viên của nhóm. Mặc dù công trình này chủ yếu được nghiên cứu trong bối cảnh chủng tộc hoặc nhóm thiểu số tình dục, chúng tôi cũng tìm thấy bằng chứng cho thấy mô hình này cũng có thể áp dụng cho các nhóm người hâm mộ. Ví dụ, chúng tôi đã phát hiện ra, trong một mẫu bronies, rằng những người coi fandom bronny bị kỳ thị nhiều hơn cũng có nhiều khả năng xác định mạnh mẽ bản thân là bronies (Chadborn và cộng sự, 2016). Tương tự như vậy, trong một mẫu sinh viên đại học có nhiều sở thích hâm mộ khác nhau, những người có sở thích hâm mộ bị coi là bị kỳ thị nhiều nhất cũng có nhiều khả năng đồng nhất với nhóm người hâm mộ của họ hơn (Tague và cộng sự, 2020).

Quan trọng hơn, nghiên cứu sau này cũng phát hiện ra rằng nhận thức về sự kỳ thị có liên quan đến cảm giác gắn bó lớn hơn với fandom tương ứng của họ, cho thấy rằng các chức năng xã hội của fandom-bao gồm cung cấp cho các thành viên cảm giác về bản sắc tích cực và mạng lưới hỗ trợ xã hội-có thể đại diện cho một biện pháp phòng thủ chống lại sự kỳ thị. Mặc dù chúng tôi chưa

trực tiếp kiểm tra các giả thuyết này trong fandom furry, có rất ít lý do để tin rằng furry sẽ là duy nhất hoặc khác biệt giữa các fandom về mặt này. Hơn nữa, mặc dù chúng tôi chưa bao giờ trực tiếp kiểm tra giả thuyết này trong furry, các cuộc phỏng vấn mở và dữ liệu nhóm tập trung ủng hộ ý tưởng này rằng, đối với nhiều furry, bất chấp sự kỳ thị và phân biệt đối xử mà họ phải trải qua vì là furry, fandom vẫn là nguồn hỗ trợ xã hội cho họ và chính là thứ giúp họ đối phó với hậu quả của việc bị nhắm mục tiêu, dù là vì có sở thích khác thường của người hâm mộ hay vì là LGBTQ+ (Roberts et al., 2015).

Kết luận Trong suốt chương này, chúng tôi đã đưa ra trường hợp rằng furries là thành viên của một cộng đồng người hâm mộ bị kỳ thị, một cộng đồng bị nhắm đến, một phần, vì tính không nguyên mẫu của nó như một nhóm người hâm mộ. Bởi vì sở thích của furries khác với sở thích của người hâm mộ thông thường, mọi người trải qua những phản ứng cảm xúc tiêu cực với họ và tin vào những quan niệm sai lầm về furries là không phù hợp hoặc bị thúc đẩy bởi sự lệch lạc tình dục. Furries nhận thức rõ về sự kỳ thị mà họ phải đối mặt và kh

(Sanmuhanathan, 2021). Ví dụ, họ có thể tự nhủ: “Ừ, chắc chắn rồi, mình đã từng bị trêu chọc và chê giễu vì là người lông lá, nhưng đó không phải là bắt nạt thực sự cho đến khi có người đánh mình–điều đó chưa từng xảy ra với mình!”

chính xác trong việc dự đoán mức độ kỳ thị hướng đến họ. Phù hợp với nghiên cứu trước đây, sự kỳ thị này mang lại một số hậu quả tiêu cực đối với sức khỏe thể chất và tâm lý của những người thích thú, thường là kết quả trực tiếp hoặc gián tiếp của việc bị bắt nạt và quấy rối. Những người thích thú, giống như các thành viên của các nhóm bị kỳ thị khác, đã sử dụng nhiều chiến lược khác nhau để đối phó với sự kỳ thị này, bao gồm che giấu danh tính là người thích thú với người khác, phủ nhận sự phân biệt đối xử cá nhân và hướng nội với cộng đồng người thích thú như một nguồn sức phục hồi và hỗ trợ xã hội. Có lẽ quan sát đáng chú ý nhất mà chúng tôi đã thực hiện trong hơn một thập kỷ nghiên cứu về những người thích thú là, mặc dù thường xuyên phải chịu sự kỳ thị đáng kể, nhưng họ vẫn kiên cường như một cộng đồng. Những người thích thú thường chê giễu và giễu cợt những nỗ lực kỳ thị họ, chấp nhận và chuyển hướng sự tiêu cực thay vì rút lui khỏi nó. Khả năng thực hiện điều này có thể bắt nguồn từ sự đoàn kết của fandom và cảm giác gắn bó chặt chẽ mà fandom mang lại cho nhiều thành viên (xem Chương 19), nhiều người trong số họ coi fandom furry là nơi đầu tiên mà họ có thể tìm thấy sự chấp nhận sau thời thơ áu bị xa lánh vì khác biệt – về sở thích hoặc các khía cạnh khác của bản sắc của họ (ví dụ: là LGBTQ+). Sự gần gũi này và khả năng phục hồi mà nó mang lại đã là chủ đề của nhiều nghiên cứu của chúng tôi và chắc chắn sẽ tiếp tục là nguồn câu hỏi nghiên cứu và sự quan tâm trong tương lai. Tài liệu tham khảo Bates, J. (2019, ngày 21 tháng 8). Khu học chánh Colorado cung cấp xô đựng cát vệ sinh cho mèo để trẻ em sử dụng phòng tắm trong thời gian phong tỏa. Thời gian. <https://time.com/5658266/colorado-district-kitty-litter-bucketslockdowns/> Branscombe, NR, Schmitt, MT, & Harvey, RD (1999). Nhận thức về sự phân biệt đối xử lan rộng giữa những người Mỹ gốc Phi: Ý nghĩa đối với nhận dạng nhóm và hạnh phúc. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 77 (1), 135-149. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.77.1.135> Chadborn, D., Plante, CN, & Reysen, S. (2016). Nhận thức về sự kỳ thị, bản sắc xã hội và chuẩn mực nhóm là những yếu tố dự báo sự cho đi vì xã hội trong một cộng đồng người hâm mộ. Tạp chí quốc tế về hệ thống và công nghệ truyền thông tương tác, 6 (1), 35-49. <https://doi.org/10.4018/IJICST.2016010103> Cook, CR, Williams, KR, Guerra, NG, Kim, TE, & Sadek, S. (2010). Các yếu tố dự báo bắt nạt và nạn nhân hóa ở trẻ em và thanh thiếu niên: Một cuộc điều tra phân tích tổng hợp. School Psychology Quarterly, 25 (2), 65-83. <https://doi.org/10.1037/a0020149>.

Devos, T., & Banaji, MR (2005). Người Mỹ = Người da trắng? Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 88 (3), 447-466. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.88.3.447> Devos, T., & Mohamed, H. (2014). Sắc thái của bản sắc Mỹ: Mỗi quan hệ ngầm giữa bản sắc dân tộc và quốc gia. Tâm lý học xã hội và nhân cách Compass, 8 (12), 739-754. <https://doi.org/10.1111/spc3.12149> Dickson, EJ (2023, ngày 25 tháng 5). Furries hiện đang có mối bất hòa nghiêm trọng với Ron DeSantis. Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/culture/culturenews/furries-beefing-ron-desantis-1234742107/> Fitzpatrick, ME, Cotter, EW, Berndfeld, SJ, Carter, LM, Kies, A., & Fouad, NA (2011). Tâm quan trọng của nạn bắt nạt nơi công sở đối với tâm lý học nghề nghiệp: Ý nghĩa đối với nghiên cứu và thực hành. Tạp chí Phát triển Nghề nghiệp, 38 (6), 479-499. <https://doi.org/10.1177/0894845310390035> Goffman, E. (1963). Sự kỳ thị: Về việc quản lý bản sắc hư hỏng. Prentice-Hall. Guarneri, JA, Oberleitner, DE, & Connolly, S. (2019). Sự kỳ thị nhận thức và sự tự kỳ thị ở sinh viên đại học: Tổng quan tài liệu và ý nghĩa đối với thực hành và nghiên cứu. Tâm lý học xã hội cơ bản và ứng dụng, 41 (1), 48- 62. <https://doi.org/10.1080/01973533.2018.1550723> Gurley, G. (2001, tháng 3). Thú vui của lông thú. Hội chợ phù phiếm. Truy cập từ <http://vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103?currentPage=1> Juvonen, J., & Graham, S. (2014). Bắt nạt ở trường học: Quyền lực của những kẻ bắt nạt và hoàn cảnh của nạn nhân. Tạp chí Tâm lý học Hàng năm, 65 (1), 159-185. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115030> Kay, AC, Day, MV, Zanna, MP, & Nussbaum, AD (2013). Những tác động ngầm ngầm (và mỉa mai) của những khuôn mẫu tích cực. Tạp chí Tâm lý học xã hội thực nghiệm, 49 (2), 287-291.

<https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.11.003> Major, B., & O'Brien, LT (2005). Tâm lý xã hội của kỳ thị. Tạp chí Tâm lý học Hàng năm, 56, 393-421. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.56.091103.070137> McDougall, P., & Vaillancourt, T. (2015). Hậu quả lâu dài của người lớn do nạn nhân là bạn bè thời thơ ấu và thanh thiếu niên: Con đường điều chỉnh và điều chỉnh sai. Nhà tâm lý học người Mỹ, 70 (4), 300-310. <https://doi.org/10.1037/a0039174> McMahon, T. (Biên kịch, Đạo diễn), Arnarson, HA (Biên kịch), & Miller, G. (Biên kịch). (2009). Chết dễ dàng: Em-bear-assed. Trong Original Productions (Nhà sản xuất), 1000 cách để chết. Spike.

Meyer, IH (20023). Định kiến, căng thẳng xã hội và sức khỏe tâm thần ở những nhóm đồng tính nữ, đồng tính nam và song tính: Các vấn đề khái niệm và bằng chứng nghiên cứu. Psychological Bulletin, 129, 674-697. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.5.674> Miller, JR (2017, ngày 8 tháng 9). Nghị viên từ chức sau khi cuộc sống 'lông thú' bí mật bị tiết lộ. New York Post. <https://nypost.com/2017/09/08/councilmanresigning-after-secret-furry-life-revealed/> Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2013). Sâu hơn sự tham gia giải trí như một nguồn lực đối phó trong bối cảnh giải trí bị kỳ thị. Giải trí/Loisir, 37 (2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Olweus, D. (2013). Bắt nạt ở trường: Phát triển và một số thách thức quan trọng. Annual Review of Clinical Psychology, 9 (1), 751-780. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-050212-185516> Pachankis, JE (2007). Những hàm ý tâm lý của việc che giấu sự kỳ thị: Một mô hình nhận thức-tình cảm-hành vi. Psychological Bulletin, 133 (2), 328-345. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.133.2.328> Pennacchia, R. (2022, ngày 16 tháng 5). Furries đồ lõi cho vụ xả súng ở Buffalo, Stew Peter và Kandiss Taylor nói. Wonkette. <https://www.wonkette.com/martha-speaks-buffalo-shooting> Plante, CN, & Reysen, S. (2023). "Họ chỉ kỳ lạ": Các nhà trung gian nhận thức và tình cảm về mối liên hệ giữa sự không nguyên mẫu được nhận thức và định kiến đối với văn hóa người hâm mộ. Tâm lý học của phương tiện truyền thông đại chúng. Advance trực tuyến xuất bản. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). Tương tác của các đặc điểm xã hội-cấu trúc dự đoán sự che giấu danh tính và lòng tự trọng ở các thành viên nhóm thiểu số bị kỳ thị. Tâm lý học hiện tại, 33 (1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Plante, CN, Roberts, SE, Snider, JS, Schroy, C., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2015). "Hơn cả về bè ngoài": Chủ nghĩa bản chất sinh học để ứng phó với mối đe dọa về tính khác biệt trong cộng đồng người hâm mộ bị kỳ thị. Tạp chí Tâm lý học xã hội Anh, 54 (2), 359-370. <https://doi.org/10.1111/bjso.12079> Reysen, S., & Plante, CN (2017). Người hâm mộ, sự trưởng thành được nhận thức và sự sẵn sàng hình thành một mối quan hệ lâng mạn: Áp dụng biện pháp trưởng thành ngắn hạn. Truyền thông và Văn hóa Trực tuyến, 8 (1), 154-173. <https://doi.org/10.18485/kkonline.2017.8.8.8>.

Reysen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). Được chuyển đến một thế giới khác: Tâm lý của người hâm mộ anime. Dự án nghiên cứu anime quốc tế. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2017). Độ chính xác của định kiến nhận thức đối với nhóm người hâm mộ của một người. The Phoenix Papers, 3 (1), 122-129. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (đang in). Các hoạt động xã hội đóng vai trò trung gian trong mối quan hệ giữa nhận dạng người hâm mộ và sức khỏe tâm lý. Khoa học giải trí. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2023714> Reysen, S., & Shaw, J. (2016). Người hâm mộ thể thao là người hâm mộ mặc định: Tại sao người hâm mộ không phải thể thao lại bị kỳ thị. The Phoenix Papers, 2 (2), 234-252. Reysen, S., Shaw, J., & Brooks, TR (2015). Nhà truyền giáo dị tính là mặc định tình dục và sự kỳ thị đối với các hoạt động tình dục không thường xuyên được nhận thức. Tạp chí nghiên cứu khoa học xã hội, 2 (5), 93-104. <https://doi.org/10.14738/assrj.25.1181> Roberts, SE, Plante, CN, Gerbasi, KC, & Reysen, S. (2015). Tương tác lâm sàng với hiện tượng nhân hình: Ghi chú cho các chuyên gia y tế về việc tương tác với khách hàng sở hữu danh tính khác thường này. Sức khỏe & Công tác xã hội, 40 (2), e42-e50. <https://doi.org/10.1093/hsw/hlv020> Roberts, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2016). Không phải tất cả các tương tượng đều được tạo ra như nhau: Nhận thức của người hâm mộ thể thao giả tưởng về người hâm mộ furry, brony và anime. The Phoenix Papers, 2 (1), 40-60. Sanmuhanathan, N. (2021, ngày 2 tháng 3). Tôi là một cô gái về tấn công tình dục. Đây là lý do tại sao những người sống sót lại khó có thể lên tiếng và điều gì xảy ra

khi họ làm vậy. The Conversation. <https://theconversation.com/im-a-sexualassault-counsellor-heres-why-its-so-hard-for-survivors-to-come-forwardand-what-happens-when-they-do-156038> Schmitt, M.

T., Branscombe, NR, Postmes, T., & Garcia, A. (2014). Hậu quả của sự phân biệt đối xử được nhận thức đối với sức khỏe tâm lý: Một đánh giá phân tích tổng hợp. *Psychological Bulletin*, 140 (4), 921-948. <https://doi.org/10.1037/a0035754> Tague, AM, Reysen, S., & Plante, CN (2020).

Sự gắn bó như một trung gian của mối quan hệ giữa cảm giác kỳ thị và sự đồng nhất ở người hâm mộ. *Tạp chí Tâm lý xã hội*, 160 (3), 324-331. <https://doi.org/10.1080/00224545.2019.1667748> Taylor, K.. (23 tháng 3 năm 2023). Những ngày tháng lồng lá đã qua khi tôi trở thành thống đốc. Trường công là dành cho học thuật chứ không phải truyền cỗ tích.

. Twitter. <https://twitter.com/KandissTaylor/status/1506603753008472064> The Guardian. (2022, ngày 29 tháng 3). Đảng Cộng hòa rút lại tuyên bố sai sự thật rằng các trường học đặt hộp vệ sinh cho học sinh 'lồng lá'. The Guardian. <https://www.theguardian.com/us-news/2022/mar/29/nebraska-lawmaker-litter-boxes-claim-debunked> Wills, TA (1981). Các nguyên tắc so sánh hướng xuồng trong tâm lý học xã hội. *Psychological Bulletin*, 90 (2), 245-271. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.90.2.245> Zuiker, AE (Tác giả), Stahl, J. (Tác giả), & Lewis, R. (Đạo diễn). (2003). Lồng lá và sự ghê tởm. Trong J. Bruckheimer (Nhà sản xuất), CSI: Điều tra hiện trường vụ án. Đài truyền hình CBS Paramount Network.

Chương 22.

Trẻ em ồn: Sức khỏe tinh thần và hạnh phúc của loài lồng Stephen Reysen, Courtney "Nuka" Plante.

Tâm lý học, với tư cách là một lĩnh vực nghiên cứu, tập trung vào tâm trí và hành vi. Đây là một lĩnh vực rộng lớn với các chủ đề trải dài từ huấn luyện động vật đến giáo phái, từ đánh giá tính cách đến nhận thức thị giác, từ học ngôn ngữ đến hoạt động của tế bào thần kinh trong não. Tuy nhiên, mặc dù có phạm vi rộng như vậy, nghiên cứu về hạnh phúc vẫn là cốt lõi của nghiên cứu tâm lý. 1 Đây là xương sống của tâm lý học

trong chừng mực, sớm hay muộn, hầu như mọi lĩnh vực tâm lý học khác đều xoay quanh việc thảo luận về ý nghĩa của nó đối với hạnh phúc. Điều này, cùng với thực tế là một trong những câu hỏi phổ biến nhất mà chúng tôi được những người không chuyên hỏi về furries là "Furries có ổn không?", là lý do tại sao chúng tôi đưa vào các biện pháp về hạnh phúc

trong quá trình nghiên cứu của chúng tôi về furries trong khoảng thời gian chúng tôi thực hiện nghiên cứu về furries. Thực vậy, trong nhiều năm, chúng tôi đã thu thập được rất nhiều dữ liệu về sức khỏe của furries đến mức chúng tôi có thể dễ dàng biến chương này thành một cuốn sách riêng! Để cuốn sách này không trở thành một bộ hai tập, chúng tôi sẽ tóm tắt và tập trung vào chương này chỉ nói về những điểm chính. Chúng ta sẽ bắt đầu bằng phần giới thiệu ngắn gọn về hạnh phúc và cách đo lường nó. 2 Tiếp theo,

chúng ta so sánh furry với các nhóm khác về các biện pháp đo lường hạnh phúc-vì việc biết furry đang làm tốt như thế nào là hơi vô nghĩa nếu không có điểm so sánh. Cuối cùng, chúng ta thảo luận về sự phổ biến của bệnh tâm thần ở furry và cách nó so sánh với các fandom khác trước khi xem xét ngắn gọn một số biến số giúp chúng ta dự đoán furry nào có xu hướng đạt điểm cao nhất về các biện pháp đo lường hạnh phúc.

Hạnh phúc? Rất có thể, bạn đã có một sự hiểu biết khá trực quan về hạnh phúc là gì: đó là

trạng thái mà tất cả chúng ta đang phấn đấu hướng tới, cách chúng ta muốn làm nếu được lựa chọn. 3 Nhưng triết học và tâm lý học có lịch sử lâu dài trong việc cân nhắc chính xác những gì tạo nên hạnh phúc của một người. Ví dụ, McDowell (2010) mô tả hạnh phúc là "sự hài lòng, thỏa mãn hoặc hạnh phúc có được từ hoạt động tối ưu" (trang 70). Định nghĩa này ngụ ý rằng hạnh phúc là thứ mà mọi người tự đánh giá.

1 Để chứng minh cho thực tế này, có hẳn một phân ngành tâm lý học chuyên biệt.

để khám phá điều khiến mọi người hạnh phúc và phát triển-tâm lý học tích cực! 2 Thực ra, hạnh phúc không phải là một khái niệm đơn giản và duy nhất như bạn nghĩ.

nghĩ xem! 3 Tôi luôn tưởng tượng nó như là cách tôi ước mình đang làm khi tôi cảm thấy ấm hoặc có một.

một ngày thực sự khó khăn.

dựa trên cách họ đang hoạt động tại thời điểm đó. Một người đang phải đối mặt với cơn đau mãn tính có thể, đối với người ngoài, được coi là đang làm khá kém về mặt hạnh phúc, nhưng nếu họ so sánh mình với những người khác trong những tình huống tồi tệ hơn, họ có thể cảm thấy mình đang làm khá tốt! Hoặc là, bạn có thể có sức khỏe thể chất hoàn hảo, nhưng cảm thấy không trọn vẹn và không hài lòng với cuộc sống hàng ngày của mình. Ngay cả một người hoàn toàn không có bất kỳ bệnh tật hoặc bệnh tật nào và đang cân bằng cuộc sống khá tốt cũng có thể quyết định rằng chỉ tồn tại mà không có vấn đề là không đủ - rằng trừ khi họ đang phát triển và liên tục phát triển, họ không làm tốt. 4 Cuối cùng, không có cách hoàn hảo, được chấp nhận rộng rãi nào để đánh giá

phúc lợi. Do đó, các nhà nghiên cứu đã đề xuất vô số biện pháp và chiêu hướng để đo lường phúc lợi, mỗi biện pháp được thiết kế riêng để đo lường phúc lợi theo cách được khái niệm hóa trong mô hình hoặc khuôn khổ của từng nhà nghiên cứu. Minh họa cho số lượng khái niệm hóa khác nhau mà chúng ta đang nói đến, Linton và cộng sự (2016) đã kiểm tra 99 biện pháp khác nhau về phúc lợi và xác định 196 chiêu hướng riêng biệt. Tắt nhiên, họ nhận ra rằng một số chiêu hướng khác nhau này chồng chéo lên nhau, vì vậy họ đã cố định và phân loại chúng thành một tập hợp nhỏ hơn, dễ quản lý hơn gồm sáu cụm rộng (ví dụ: phúc lợi tinh thần, phúc lợi tâm linh). Các nhà nghiên cứu khác đã kiểm tra thông kê mối quan hệ giữa các chiêu hướng này và cho rằng có thể chỉ có hai chiêu hướng chính khi nói đến phúc lợi. Chúng tôi thường gọi những điều này là hạnh phúc chủ quan ("đánh giá cuộc sống theo khía cạnh sự hài lòng và cân bằng giữa cảm xúc tích cực và tiêu cực" 5) và hạnh phúc tâm lý ("nhận thức về sự tham gia vào những thách thức hiện sinh của cuộc sống;" Keyes và cộng sự, 2002, tr. 1007). 6 Trong nghiên cứu của mình, Keyes và cộng sự đã đo lường hạnh phúc theo nhiều cách khác nhau trong một nhóm người và phát hiện ra rằng họ tập hợp lại thành một chiêu khai thác hạnh phúc chủ quan (ví dụ: cảm xúc tích cực, sự hài lòng trong cuộc sống) và một chiêu khai thác hạnh phúc tâm lý (ví dụ: sự phát triển cá nhân, mục đích sống) (Keyes và cộng sự, 2002). Khi Compton và cộng sự (1996) cũng tiến hành nhiều biện pháp đo lường hạnh phúc khác nhau cho học sinh và.

4 Thậm chí điều này còn chưa đề cập đến thực tế là các nhà triết học đã đưa ra ý kiến trong hàng thiên niên kỷ.

về ý nghĩa của việc sống cuộc sống tốt đẹp: đó có phải là chủ nghĩa khoái lạc-tối đa hóa niềm vui và giảm thiểu nỗi đau-hay là đắm chìm và tham gia hoàn toàn từng khoảnh khắc? Hay là một điều gì đó hoàn toàn khác, như tối đa hóa năng suất và khả năng sáng tạo của một người? 5 "Ânh hưởng" là từ ngữ tâm lý hoa mỹ để chỉ "cảm xúc" hoặc "cảm giác". 6 Các nhà nghiên cứu khác sử dụng thuật ngữ khác để chỉ hai chiêu hướng này.

Ví dụ, Ryan và Deci (2001) gọi hai chiêu này là hạnh phúc khoái lạc (ví dụ, hạnh phúc) và hạnh phúc eudaimonic (sống đúng với tiềm năng của mình).

các thành viên cộng đồng, họ thấy sự tác động tương tự lên hai chiêu này, hạnh phúc chủ quan (ví dụ: hạnh phúc, sự hài lòng với cuộc sống) và hạnh phúc tâm lý (ví dụ: sự trưởng thành, sự tự hoàn thiện).

Vì không có thước đo hoàn hảo, được chấp nhận rộng rãi về hạnh phúc, nên chúng ta có xu hướng gọi tất cả những cấu trúc khác nhau này, cũng như các cấu trúc liên quan như lòng tự trọng, là 7 chỉ số của hạnh phúc, nhận ra rằng, mặc dù có những khác biệt nhỏ giữa các cấu trúc khác nhau, tất cả chúng đều có xu hướng tương quan khía cạnh với nhau-nói cách khác, khi bạn đạt điểm cao ở một thước đo về mức độ hạnh phúc, có thể yên tâm cho rằng bạn cũng sẽ đạt điểm cao ở hàng chục thước đo khác tương tự về mức độ hạnh phúc. 8 So sánh giữa các cộng đồng người hâm mộ Vậy, mức độ hạnh phúc của những người thích thú so với những người hâm mộ khác như thế nào? So sánh đầu tiên của chúng tôi là giữa những người thích thú, người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng trong một nghiên cứu quy mô lớn sử dụng nhiều thước đo về mức độ hạnh phúc khác nhau (ví dụ: sự hài lòng trong cuộc sống, lòng tự trọng, sự lo lắng). Như thể hiện trong Hình 22.1, những người thích thú và người hâm mộ thể thao giả tưởng không khác nhau về mức độ hài lòng trong cuộc sống hoặc lòng tự trọng,

mặc dù cả hai nhóm đều có điểm cao hơn đáng kể so với người hâm mộ anime. Người thích thú và người hâm mộ anime không khác nhau khi nói đến trầm cảm và lo âu, mặc dù cả hai nhóm đều cao hơn đáng kể so với người hâm mộ thể thao giả tưởng. Cuối cùng, người thích thú báo cáo rằng họ bị căng thẳng nhiều hơn người hâm mộ anime hoặc thể thao giả tưởng (những người không khác nhau). Cuối cùng, chúng ta nên lưu ý rằng người thích thú có điểm cao hơn.

7 Chúng tôi sẽ dành thời gian này để nói lên quan điểm của mình: chúng tôi tin rằng lòng tự trọng cũng là một.

chi số của sự khỏe mạnh. Đây là một lập luận lý thuyết mà chúng tôi đã từng đưa ra với các nhà nghiên cứu khác trong quá khứ. Một mặt, đúng vậy, về mặt kỹ thuật, lòng tự trọng-một đánh giá chung về giá trị bản thân tổng thể của một người-là một cấu trúc khác biệt với hạnh phúc-nó không giống hệt với cách cuộc sống của một người đang diễn ra. Tuy nhiên, trong các nghiên cứu đã đo lường cả hạnh phúc và lòng tự trọng, cả hai hầu như luôn ở mức vừa phải có mối tương quan mạnh (ví dụ, Kashdan, 2004; Lyubomirsky và cộng sự, 2006; Paradise & Kernis, 2002). Khi được đưa vào phân tích về hạnh phúc, lòng tự trọng thường đi kèm với các biện pháp khác về hạnh phúc chủ quan (Compton và cộng sự, 1996) và trong một nghiên cứu lớn trên 31 quốc gia, lòng tự trọng gần như luôn có mối tương quan tích cực với sự hài lòng với cuộc sống của một người (Diener & Diener, 1995). Nói cách khác, chúng tôi đã đưa lòng tự trọng của furries vào chương này như một biện pháp hạnh phúc-có thể là một biện pháp thay thế cho nó-và cho bạn, người đọc, biết rằng không phải tất cả các nhà tâm lý học đều đồng ý với quyết định này. 8 Đã thường là cách tiếp cận của chúng tôi để đo lường hạnh phúc: Trong khi bất kỳ.

Mỗi biện pháp đo lường hạnh phúc riêng lẻ có thể có những điểm kỳ quặc hoặc đặc thù, nếu bạn đo lường hạnh phúc theo ba cách khác nhau và tất cả đều cho ra cùng một xu hướng chung, bạn có thể khá chắc chắn rằng bạn đang đo lường hạnh phúc chung chứ không phải là thứ gì đó kỳ lạ cụ thể cho một biện pháp cụ thể.

trên điểm giữa của các biện pháp về sự hài lòng với cuộc sống và lòng tự trọng, và thấp hơn điểm giữa về trầm cảm, lo âu và căng thẳng. Điều này cho thấy furries nói chung báo cáo mức độ hạnh phúc khá tốt trung bình, với sự khác biệt giữa furries và các nhóm người hâm mộ khác là sự khác biệt khá nhỏ về quy mô chứ không phải là sự khác biệt lớn, mang tính phân loại. Nói cách khác: furries thường như đang làm tốt như các nhóm người hâm mộ khác, mặc dù có sự kỳ thị và quan niệm sai lầm phổ biến cho rằng ngược lại (xem Chương 21 để biết thêm về điều này).

Hình 22.1. So sánh giá trị trung bình của các chỉ số hạnh phúc đối với người hâm mộ thú, người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng (thang điểm 7).

Như chúng tôi đã lưu ý trước đó, có hai chiều cơ bản của hạnh phúc: chủ quan và tâm lý.

Bởi vì nghiên cứu tâm lý thường tập trung vào hạnh phúc chủ quan (ví dụ, hạnh phúc, sự hài lòng với cuộc sống), Ryff (1989, tr. 1072) đã đề xuất sáu chiều của hạnh phúc tâm lý: tinh túy chủ ("tự quyết định và độc lập; có khả năng chống lại áp lực xã hội"), sự thành thạo về môi trường ("năng lực quản lý môi trường; kiểm soát một loạt các hoạt động bên ngoài phức tạp"), sự phát triển cá nhân ("cảm giác phát triển liên tục"), mối quan hệ tích cực với người khác (có "mối quan hệ ấm áp, thỏa mãn, tin cậy với người khác"), mục đích trong.

2,00 2,50 3,00 3,50 4,00 4,50 5,00 5,50.

Nhân mạnh.

Sự lo lắng.

Trầm cảm.

Lòng tự trọng.

Sự hài lòng với cuộc sống.

Anime thể thao giả tưởng về thú cưng.

cuộc sống ("có mục tiêu trong cuộc sống và ý thức được định hướng"), và sự tự chấp nhận ("thái độ tích cực đối với "self"). Muốn vượt ra ngoài các biện pháp về hạnh phúc chủ quan, chúng tôi cũng đã tiến hành các nghiên cứu đo lường từng chiều trong sáu chiều hạnh phúc tâm lý của Ryff, thực hiện như vậy trong các mẫu người thích thú, người hâm mộ anime và sinh viên đại học để so sánh (Reyzen và cộng sự, 2020). Như thể hiện trong Hình 22.2, điểm số của người thích thú nhìn chung tương đương với hai nhóm so sánh, không nổi bật là đặc biệt cao hay thấp ngoại trừ hạng mục phát triển cá nhân và quan hệ tích cực, nơi họ đạt điểm cao hơn đáng kể so với các nhóm khác. Người thích thú cũng đạt điểm cao hơn điểm giữa ở tất cả các chiều, cho thấy rằng nhìn chung người thích thú có hạnh phúc tâm lý khá tốt. Thật vậy, một trong những phát hiện đáng ngạc nhiên hơn từ nghiên cứu này là, ở nhiều chiều, người thích thú có tâm lý tốt hơn sinh viên đại học. 9.

Hình 22.2. So sánh trung bình giữa những người thích thú vật, người hâm mộ anime và sinh viên đại học Hoa Kỳ về các chiều kích sức khỏe tâm lý (thang điểm 7 điểm).

Lúc này, bạn có thể tự hỏi liệu người hâm mộ anime có ổn không. Trong hầu hết các biện pháp đo lường mức độ hạnh phúc của chúng tôi, họ có vẻ như có điểm thấp hơn người thích thú vật. Chúng tôi muốn xem liệu chúng tôi có thể giải thích một số khác biệt này bằng cách hỏi liệu số lượng bạn bè mà cả hai nhóm có thể có hay không.

9 Trong Chương 13, chúng ta thấy rằng hầu hết những người thích thú vật đều là sinh viên đại học hoặc cựu sinh viên.

sinh viên đại học, khiến đây trở thành sự so sánh khá phù hợp.

3 3,5 4 4,5 5 5,5 6 6,5.

Tự chấp nhận.

Mục đích sống.

Mối quan hệ tích cực.

Phát triển bản thân.

Làm chủ môi trường.

Tự chủ.

Sinh viên Anime lông lá.

giải thích cho những khác biệt này, vì furry có động lực cao để tham gia vào fandom furry vì cảm giác được thuộc về và vì các chuẩn mực chấp nhận và khoan dung của fandom (xem Chương 17 và Chương 19). Để kiểm tra điều này, chúng tôi đã chạy một mô hình trung gian (được hiển thị trong Hình 22.3), trong đó chúng tôi thấy rằng, trước hết, furry đạt điểm cao hơn người hâm mộ anime về thước đo mức độ hài lòng trong cuộc sống. Tiếp theo, chúng tôi đã kiểm tra xem furry và người hâm mộ anime có số lượng bạn bè tương đương hay không và thấy rằng furry, trung bình, có nhiều bạn hơn ($M = 11,38$) so với người hâm mộ anime ($M = 9,20$). Chúng tôi cũng thấy rằng những người có nhiều bạn hơn có xu hướng hài lòng hơn với cuộc sống của họ, trung bình. Tổng hợp toàn bộ mô hình lại với nhau, ít nhất một số khác biệt về mức độ hài lòng trong cuộc sống giữa furry và người hâm mộ anime có thể được giải thích bởi thực tế là furry có nhiều bạn hơn trung bình. Phát hiện này làm nổi bật

tầm quan trọng của các mối quan hệ xã hội đối với hạnh phúc của một người, một chủ đề sẽ tiếp tục xuất hiện trong suốt chương này.

Hình 22.3. Mẫu so sánh dự đoán mức độ hài lòng với cuộc sống thông qua số lượng bạn bè.

Beta chuẩn hóa được trình bày. ** p < .01.

Chẩn đoán sức khỏe tâm thần.

Một cách bác sĩ có thể đánh giá sức khỏe thể chất của bệnh nhân là kiểm tra xem có hay không có bệnh tật, nhiễm trùng hoặc rối loạn chức năng. Tương tự như vậy, một cách khác chúng ta có thể gián tiếp đánh giá sức khỏe tâm thần là kiểm tra xem một người đã được chẩn đoán mắc bệnh tâm thần hay chưa.

vấn đề. 10 Với suy nghĩ này, chúng tôi đã hỏi một mẫu người yêu thích thú vật, người yêu thích bronies và người hâm mộ anime xem họ đã từng được bác sĩ có giấy phép chẩn đoán mắc một hoặc nhiều tình trạng tâm lý hay chưa (Reyzen và cộng sự, 2018). Sau đó, chúng tôi mã hóa các câu trả lời thành các nhóm rối loạn chính: rối loạn tâm trạng (ví dụ: trầm cảm, lưỡng cực), rối loạn lo âu (ví dụ: rối loạn hoảng sợ, rối loạn lo âu tổng quát), rối loạn thiêu chí ý/tăng động (ADHD) và rối loạn phô tự kỷ. 11 Kết quả của nghiên cứu này cho thấy người yêu thích thú vật và người hâm mộ anime không khác nhau khi nói đến tỷ lệ người hâm mộ được chẩn đoán mắc chứng rối loạn tâm trạng, mặc dù cả hai đều có tỷ lệ mắc bệnh cao hơn so với người yêu thích bronies (xem Hình 22.4). Người hâm mộ anime báo cáo mắc nhiều chứng rối loạn lo âu hơn người yêu thích bronies, trong khi người yêu thích bronies nằm ở đâu đó ở giữa và không khác biệt đáng kể giữa hai nhóm. Người yêu thích thú vật báo cáo mắc ADHD cao hơn đáng kể so với người yêu thích bronies, những người này có nhiều khả năng mắc ADHD hơn người hâm mộ anime. Cuối cùng, người hâm mộ anime và người yêu thú không có sự khác biệt khi được chẩn đoán mắc chứng rối loạn phô tự kỷ, mặc dù cả hai đều thấp hơn đáng kể so với người yêu thú. 12.

10 Chúng ta cần lưu ý rằng chúng tôi không sử dụng chỉ số này một cách riêng lẻ như một chỉ báo về sức khỏe tâm thần.

Ví dụ, chúng tôi chưa bao giờ nói "người này đã được chẩn đoán mắc chứng rối loạn lo âu, do đó họ phải có sức khỏe tâm thần tệ hơn một người chưa được chẩn đoán." Trước hết, điều này bỏ qua thực tế là một số người có thể được chẩn đoán mắc một tình trạng bệnh lý nhưng đơn giản là chưa bao giờ được chẩn đoán.

Hơn nữa, một người mắc bệnh tâm thần đang kiểm soát tốt bệnh có thể hoạt động tốt hơn một người chưa được chẩn đoán mắc bệnh tâm thần nhưng vẫn đang phải vật lộn.

để đổi phó với cuộc sống hàng ngày vì vô số lý do. Thay vào đó, chúng ta coi sức khỏe tâm thần là một yếu tố điều tiết-một yếu tố rủi ro có thể xảy ra hoặc lực làm trầm trọng/khuếch đại-khi nói đến các vấn đề về hạnh phúc, thay vì là một chỉ báo về sức khỏe tâm thần trong chính nó. 11 Một lần nữa, chúng tôi nhắc lại rằng, trong và

Bản thân sự khác biệt về thần kinh không phải là một chỉ số.

của các vấn đề về sức khỏe. Trên thực tế, trong nhiều trường hợp, các vấn đề về sức khỏe ở những người có sự khác biệt về thần kinh ít liên quan đến việc ai đó có sự khác biệt về thần kinh mà liên quan nhiều hơn đến việc họ sống trong một xã hội mà sự khác biệt về thần kinh bị kỳ thị hoặc bị trừng phạt thông qua các rào cản có hệ thống và các chuẩn mực văn hóa tùy tiện. 12 Trong các nghiên cứu khác với những người thích thú, chúng tôi đã thấy tỷ lệ mắc chứng rối loạn phô tự kỷ.

chẩn đoán khác nhau, đôi khi lên tới 13,2%.

Hình 22.4. Tỷ lệ mắc các rối loạn trong cộng đồng fan furry, bronny và anime.

Chúng tôi cũng so sánh tỷ lệ mắc từng loại rối loạn này với tỷ lệ mắc trọn đời ở Hoa Kỳ. 13 Cả ba nhóm người hâm mộ đều cho thấy tỷ lệ mắc các rối loạn tâm trạng, rối loạn lo âu và ADHD thấp hơn so với tỷ lệ mắc trọn đời ở Hoa Kỳ. Ngược lại, cả ba nhóm đều cho thấy tỷ lệ mắc rối loạn phô tự kỷ cao hơn so với tỷ lệ mắc ở dân số Hoa Kỳ nói chung. 14 Tất cả trong

13 Đây không phải là một sự so sánh hay chút nào - trước hết, những người lòng lá trung bình thì đúng là như vậy.

trẻ hơn đáng kể so với người Mỹ trung bình (xem Chương 13) có nghĩa là, nếu không có gì khác, họ có ít thời gian hơn để được chẩn đoán. Tuy nhiên, đây là dữ liệu tốt nhất mà chúng tôi có để so sánh giữa bệnh tâm thần trong cộng đồng người hâm mộ furry so với toàn bộ dân số nói chung

-một sự so sánh mà những người không chuyên có vẻ muốn thực hiện. 14 Một lưu ý quan trọng khi diễn giải phát hiện này là phải ghi nhớ rằng một trong những.

Tiêu chuẩn chẩn đoán rối loạn phobia tự kỷ là hành vi hoặc sở thích cụ thể, hạn chế hoặc lặp đi lặp lại. Người hâm mộ là gì nếu không phải là người có sở thích rất cụ thể về một điều gì đó? Chúng tôi không có ý nói rằng tất cả người hâm mộ đều mắc chứng tự kỷ.

0,0% 5,0% 10,0% 15,0% 20,0%.

Phobia tự kỷ.

Rối loạn tăng động giảm chú ý.

Rối loạn lo âu.

Rối loạn tâm trạng.

Anime Furry Brony.

tất cả, những phát hiện này cho thấy rằng số lượng tương đối những người được chẩn đoán mắc bệnh tâm thần tương đối thấp trong cộng đồng người hâm mộ furry (trừ trường hợp tự kỷ) so với dân số Hoa Kỳ, nghĩa là, nếu không có gì khác, furry không được định nghĩa bởi, hoặc đặc biệt dễ mắc, các vấn đề sức khỏe tâm thần có thể chẩn đoán được. 15 Fanship so với Fandom Như đã thảo luận trong Chương 6, chúng tôi thường phân biệt giữa fanship (mức độ kết nối tâm lý của một người với một đối tượng người hâm mộ) và fandom (kết nối tâm lý với những người hâm mộ khác như một nhóm) trong nghiên cứu của mình (Reysen & Branscombe, 2010). Sự phân biệt này đặc biệt quan trọng khi dự đoán hạnh phúc của người hâm mộ (Edwards và cộng sự, 2019; Reysen và cộng sự, 2021). Dựa trên các nghiên cứu cho thấy việc đồng nhất với một đội thể thao cụ thể (tức là tình yêu hâm mộ) có liên quan đến hạnh phúc của người hâm mộ, Daniel Wann (2006) lập luận rằng mối liên hệ này là do những người hâm mộ đồng nhất mạnh mẽ hơn với một đội thể thao cũng hình thành các kết nối xã hội với những người hâm mộ khác và điều này thúc đẩy mối liên hệ với hạnh phúc cao hơn. Tuy nhiên, trong ba nghiên cứu thử nghiệm mô hình, ông không thể tìm thấy sự hỗ trợ (Wann và cộng sự, 2015; Wann và cộng sự, 2011). Năm 2017,

tuy nhiên, chúng tôi đã tìm thấy sự hỗ trợ cho mô hình, không phải trong một mẫu người hâm mộ thể thao mà là trong một mẫu người hâm mộ anime và tình bạn trực tiếp (nhưng không phải tình bạn trực tuyến) mà họ tạo ra thông qua sở thích của họ đối với anime (Reysen và cộng sự, 2017). Trong các nghiên cứu khác, các nhà nghiên cứu cũng đã tìm thấy mối liên hệ tương tự giữa đồng cảm với một đội thể thao và hạnh phúc. Ví dụ, trong một nghiên cứu năm 2017, Wann và các đồng nghiệp đã tìm thấy mối liên hệ giữa việc đồng cảm với một đội thể thao và cảm giác được thuộc về trong cuộc sống, một cảm giác được thúc đẩy bởi thực tế là việc trở thành người hâm mộ mang lại cho họ cảm giác được thuộc về cộng đồng người hâm mộ.

Tương tự như vậy, trong một mẫu người hâm mộ bóng đá Nhật Bản sau một thảm họa thiên nhiên, Inoue et al. (2015) phát hiện ra rằng sự ủng hộ xã hội mà người hâm mộ nhận thức được là động lực thúc đẩy mối quan hệ giữa nhận dạng đội và cảm giác cảm giác gắn kết trong cộng đồng và phát hiện ra, trong một nghiên cứu khác, rằng việc nhận diện đội và sự hài lòng trong cuộc sống được thúc đẩy bởi cảm giác thân thuộc do sự quan tâm của người hâm mộ mang lại (Inoue và cộng sự, 2020).

phổ, mà đúng hơn là những người trong phò có thể tìm thấy mối quan hệ họ hàng với những người khác có cùng sự say mê hoặc đam mê đối với một sở thích (xem Chương 23). Điều này dựa trên tiền đề mà chúng ta nói đến trong Chương 21 và trong một án phẩm.

bài báo tâm lý cho thấy mọi người có xu hướng không thích những người có sở thích kỳ lạ, một phần là do cho rằng họ không bình thường (cùng với những lý do khác; Plante & Reysen, 2023).

Như chúng tôi đã chỉ ra trong Chương 6 và những gì dễ thấy trong các đoạn trược, hầu hết các nghiên cứu về người hâm mộ trong tâm lý học đều tập trung vào người hâm mộ thể thao. Chúng tôi cũng đã chỉ ra trong Chương 6 rằng hầu hết các nghiên cứu về người hâm mộ đều tập trung vào tình yêu trong khi bỏ qua fandom. Đây là một sự giám sát quan trọng: khi so sánh với nhau, fandom - thành phần xã hội hơn của bản sắc người hâm mộ - là yếu tố dự đoán tốt hơn về hạnh phúc so với tình yêu trong các mẫu bronies (Edward và cộng sự, 2019), người hâm mộ anime (Reysen và cộng sự, 2021) và furries (xem Chương 6 về tình yêu / fandom). Điều này là do việc trở thành người hâm mộ, mặc dù có vẻ tầm thường, là một bản sắc nhóm quan trọng (Tajfel & Turner, 1979; Turner và cộng sự, 1987), một bản sắc gắn liền với hạnh phúc tốt hơn, vì con người là một loài xã hội và được hưởng lợi từ sự hỗ trợ xã hội và các nguồn lực đối phó do các nhóm của chúng tôi cung cấp (Haslam và cộng sự, 2018; Haslam và cộng sự, 2008, 2009). Trên thực tế, việc tham gia nhiều nhóm thường liên quan đến mức độ hạnh phúc cao hơn (ví dụ: Haslam và cộng sự, 2008), điều này cũng đúng đối với các cộng đồng người hâm mộ cũng như các nhóm khác; trong một mẫu người hâm mộ, việc tham gia nhiều cộng đồng người hâm mộ được phát hiện có thể dự đoán mức độ cô đơn thấp hơn (Reysen, Plante & Chadborn, 2022).

Hình 22.5. Mô hình trung gian của fandom dự đoán sức khỏe tâm lý thông qua các hoạt động của người hâm mộ trong một mẫu furries. Các beta chuẩn hóa được trình bày. ** p < .01.

Nhưng điều này có đúng với furry không? Câu trả lời ngắn gọn là có-furry, về mặt này, không khác gì bất kỳ nhóm nào khác. Trong các mẫu sinh viên đại học, furry và người hâm mộ anime tại Hoa Kỳ, Reysen và cộng sự (sắp xuất bản) phát hiện ra rằng fandom dự đoán tốt hơn về sức khỏe tâm lý so với fanship. Tuy nhiên, các nhóm có sự khác biệt khi nói đến những gì thúc đẩy hiệu ứng này. Ở sinh viên, mối quan hệ càng khác nhau thì mối quan hệ càng được thúc đẩy. Ở furry và người hâm mộ anime, hiệu ứng này được thúc đẩy bởi việc tham dự các sự kiện trực tiếp, chứ không phải bởi sự tham gia trực tuyến hoặc sử dụng phương tiện truyền thông (xem Hình 22.5). Nói cách khác, đối với người hâm mộ nói chung, các kết nối xã hội là động lực chính hoặc nguồn gốc của sức khỏe của người hâm mộ, với dữ liệu về furry và người hâm mộ anime cho thấy cụ thể rằng các tương tác trực tiếp giúp tạo ra những loại kết nối xã hội hỗ trợ này dễ dàng hơn so với các tương tác trực tuyến. 16 Tương tự, chúng tôi đã chỉ ra tầm quan trọng của việc tương tác với những người hâm mộ khác như một phần quan trọng của sức khỏe trong furry và trong các nhóm người hâm mộ khác. Ví dụ, đối với những người thích thú vật,

tiết lộ danh tính furry của mình với người khác có liên quan đến hạnh phúc tốt hơn (Mock và cộng sự, 2013; Plante và cộng sự, 2014), một phần vì khả năng là chính mình khi ở bên người khác cho phép bạn sống chân thực hơn và tránh được nỗi lo phải che giấu những khía cạnh của bản thân với người khác. Các nghiên cứu khác cho thấy người hâm mộ đánh giá mức độ hạnh phúc của họ cao hơn khi họ làm như vậy khi ở một sự kiện dành cho người hâm mộ so với khi họ làm như vậy ở nhà (Ray và cộng sự, 2018; Wann và cộng sự, 2008), cho thấy rằng việc ở bên những người hâm mộ khác có lợi cho hạnh phúc của một người. Trên thực tế, những người furry thường nói về một tình trạng được gọi là "trầm cảm sau sự kiện" xảy ra sau khi trở về nhà từ một hội nghị furry, một phát hiện đã được thử nghiệm và chứng minh là đúng (Plante et al., 2016; Roberts et al., 2017)! Nói cách khác, người hâm mộ thường ở trạng thái tốt nhất khi họ được bao quanh bởi những người hâm mộ khác và biểu hiện dấu hiệu giảm sút sức khỏe khi bị tước mất cơ hội giao lưu với những người hâm mộ khác. Đây có thể là lý do tại sao nhiều người hâm mộ công khai thể hiện các biểu tượng của nhóm (ví dụ: quần áo) để báo hiệu cho những người hâm mộ tiềm năng khác trong cuộc sống hàng ngày của họ như một cách để tạo dựng tình bạn mới (Chadborn và cộng sự, 2017). 17.

16 Điều này không có nghĩa là không thể tạo ra những điều quan trọng và có ý nghĩa.

kết nối với những người hâm mộ khác trực tuyến (ví dụ, thông qua diễn đàn, VRChat và nhóm trò chuyện)–nhưng có thể dễ dàng hơn khi thực hiện trực tiếp. Xét cho cùng, con người đã tiến hóa trong thời đại trước khi phương tiện truyền thông trực tuyến tồn tại, và vì vậy bản năng (ví dụ, học cách tin tưởng) đặc biệt phù hợp với tương tác trực tiếp. 17 Điều này gây ra một chút bối rối cho những người thích thú vật, những người bị kỳ thị. Trên.

một mặt, họ có thể được hưởng lợi từ việc tìm kiếm những người hâm mộ khác, nhưng mặt khác, để những người khác tìm ra rằng bạn là người có lông có thể dẫn đến sự kỳ thị và tẩy chay. Một.

Hỗ trợ nội nhóm.

Phù hợp với quan điểm về bản dạng xã hội được thảo luận trong Chương 6, mọi thứ khác đều bình đẳng, mọi người có xu hướng giúp đỡ các thành viên trong nhóm của họ nhiều hơn là giúp đỡ người lạ hoặc thành viên của các nhóm khác (ví dụ: Balliet và cộng sự, 2014). Hành vi này đúng với các nhóm người hâm mộ cũng như các bản dạng nhóm quan trọng khác (ví dụ: chủng tộc, giới tính, tôn giáo). Ví dụ, Platow và cộng sự (1999) đã lập ba bàn quyên góp từ thiện tại một sự kiện thể thao. Những người làm việc tại các bàn đó đeo khăn quàng cổ có màu sắc phù hợp với một trong hai đội đang chơi hoặc một màu trung tính. Người hâm mộ đã quyên góp nhiều tiền hơn cho bàn quyên góp, nơi những người làm việc có khăn quàng cổ có màu sắc phù hợp với đội chủ nhà. Trong một ví dụ khác, Levine và cộng sự (2005) đã yêu cầu những người tham gia suy nghĩ về bản dạng người hâm mộ của họ trước khi yêu cầu họ đi bộ đến một tòa nhà khác trong khuôn viên trường đại học của họ. Trên đường đến tòa nhà tiếp theo, những người tham gia đã nhìn thấy ai đó bị ngã và tự làm mình bị thương (đây là một người đồng lõa–một người làm việc cho những người thử nghiệm). Người đồng lõa này có thể mặc áo có biểu tượng đội bóng yêu thích của người tham gia, một đội đối thủ hoặc không có biểu tượng nào (tức là trung lập). Những người tham gia có nhiều khả năng dừng lại và giúp đỡ người mặc áo có logo của đội bóng yêu thích của họ so với việc giúp đỡ người mặc áo của đội đối thủ hoặc áo trung lập. Tóm lại, mọi người giúp đỡ các thành viên trong nhóm của họ, bao gồm cả người hâm mộ giúp đỡ người hâm mộ khác. Như bạn có thể mong đợi, việc giúp đỡ là có lợi, được ai đó giúp đỡ sẽ cải thiện hạnh phúc của bạn so với việc không được giúp đỡ (ví dụ, có người cho bạn vay tiền khi bạn cần). Tuy nhiên, có phần bất ngờ, hành vi giúp đỡ cũng có lợi cho người giúp đỡ. Ví dụ, khi những người tham gia nghiên cứu được yêu cầu nhớ lại thời điểm họ chi tiền cho người khác (so với chính họ), họ báo cáo mức độ hạnh phúc cao hơn (ví dụ: Aknin và cộng sự, 2013). 18 Mối liên hệ giữa việc giúp đỡ người khác và hạnh phúc của một người không chỉ giới hạn ở việc cho tiền. Trong một phân tích tổng hợp, các hành động tử tế có liên quan tích cực đến hạnh phúc chủ quan (Curry và cộng sự, 2018). Việc dành thời gian làm tình nguyện có liên quan đến hạnh phúc chủ quan cao hơn (Magnani & Zhu, 2018) trong khi tham gia vào hoạt động xã hội có liên quan đến hạnh phúc chủ quan và tâm lý (Klar & Kasser, 2009). Với suy nghĩ này, Reysen, Plante, Chadborn, Roberts và Gerbasi (2022) đã khảo sát những người hâm mộ bronies, người hâm mộ anime và furries để xem xét việc giúp đỡ trong nhóm người hâm mộ của một người như một yếu tố dự báo hạnh phúc. Kết quả đối với furries cho thấy.

Giải pháp là sử dụng các biểu tượng vô nghĩa với những người không phải là người hâm mộ nhưng lại được biết đến rộng rãi trong nhóm (ví dụ: logo của một trang web hoặc công ty furry nổi tiếng). 18 Bất kỳ ai thích tặng quà cho ai đó đều nhận ra hiện tượng này:

Thật vui khi được làm việc tốt cho ai đó!

rằng việc xác định fandom lớn hơn dẫn đến việc giúp đỡ nội nhóm nhiều hơn (bạn càng là một người hâm mộ, bạn càng giúp đỡ những người hâm mộ khác nhiều hơn) và điều này có liên quan đến sức khỏe tâm lý tốt hơn (xem Hình 22.6). Những kết quả tương tự cũng thu được đối với hai nhóm người hâm mộ khác, cho thấy rằng quá trình tâm lý này không chỉ riêng đối với furries, mà đúng hơn là một nguyên tắc chung khi nói đến các nhóm người hâm mộ nói chung (hoặc bất kỳ nhóm nào, thực sự). Mọi người không chỉ được hưởng lợi trực tiếp từ việc nhận hoặc cho đi sự giúp đỡ, mà việc trao đổi sự giúp đỡ cũng có thể mở ra cơ hội để cống và làm sâu sắc thêm tình bạn hoặc xây dựng những người bạn mới, những người sẽ ở bên bạn khi bạn cần, một nguồn sức bền và khả năng đối phó trong thời gian dài.

Hình 22.6. Sự trung gian của mối quan hệ giữa sự đồng nhất với fandom furry và sức khỏe tâm lý thông qua sự giúp đỡ trong nhóm. Các beta chuẩn hóa được trình bày. * $p < .05$, ** $p < .01$.

COVID-19.

Bằng chứng mà chúng tôi đã xem xét cho đến thời điểm này cho thấy rằng các tương tác trực tiếp với những người hâm mộ khác góp phần vào hạnh phúc của người hâm mộ. Vậy điều gì sẽ xảy ra khi những tương tác trực tiếp đó đột nhiên bị mất đi xa? Đây chính xác là những gì đã xảy ra trong đại dịch COVID-19 toàn cầu khi các quốc gia bị phong tỏa, hủy bỏ các hội nghị và các cuộc tụ họp địa phương và buộc mọi người phải cách ly trong nhiều tháng thời gian. Trong lúc này, chúng tôi đã yêu cầu những người yêu thích thú vật hoàn thành các biện pháp xác định fandom, mức độ mà.

mọi người đã áp dụng các chiến lược đối phó lành mạnh, cảng thẳng do COVID-19 và sức khỏe tâm lý (Smodis-McCune và cộng sự, 2022). Chúng tôi đã thử nghiệm một mô hình trong đó mối liên hệ giữa nhận dạng fandom và sức khỏe được thúc đẩy bằng cách áp dụng các chiến lược tập trung vào vấn đề lành mạnh (ví dụ: nói chuyện với người khác, tránh những thứ như uống rượu) và đặt câu hỏi liệu mô hình có hoạt động khác nhau đối với những người ít và nhiều cảng thẳng liên quan đến đại dịch hay không. Kết quả ủng hộ mô hình, cho thấy một người càng chịu nhiều cảng thẳng thì mối liên hệ giữa fandom, phong cách đối phó lành mạnh và sức khỏe càng mạnh-

những người đang trải qua nhiều cảng thẳng nhất là những người dựa vào cộng đồng người hâm mộ nhiều nhất để giúp họ vượt qua.

Hình 22.7. Đánh giá các nguồn tài nguyên trong đại dịch COVID-19 (thang điểm 7 điểm).

Trong một nghiên cứu khác từ năm 2020, chúng tôi đã yêu cầu những người yêu thú đánh giá mức độ họ dựa vào các nguồn lực khác nhau để giúp họ vượt qua đại dịch COVID-19 (từ 1 = không hề đến 7 = thường xuyên). Như thể hiện trong Hình 22.7, những người bạn yêu thú của những người yêu thú là nguồn hỗ trợ phổ biến thứ hai, chỉ sau các mối quan hệ thân thiết (ví dụ: người yêu). Trên thực tế, những người yêu thú có khả năng tìm đến những người bạn yêu thú khác của mình cũng như tìm đến gia đình của họ như một nguồn đối phó và hỗ trợ, minh họa cho tầm quan trọng của những người bạn yêu thú như một nguồn đối phó, hỗ trợ và hạnh phúc trong thời kỳ khủng hoảng. Mặc dù những người yêu thú không thể tụ tập trực tiếp tại các hội nghị như họ mong muốn, nhưng họ vẫn được hưởng lợi từ các mối quan hệ.

1,00 1,50 2,00 2,50 3,00 3,50 4,00 4,50.

Ngân hàng thực phẩm.

Cộng đồng tâm linh.

Chương trình hỗ trợ tài chính.

Hệ thống chăm sóc sức khỏe.

Những người khác trong cộng đồng fan furry.

Những người bạn không có lông.

Gia đình tôi.

Những người bạn lông lá.

Mối quan hệ chặt chẽ.

họ đã hình thành nên fandom thông qua sự tương tác của họ với những furry khác trực tuyến. Một góc nhìn ngắn về Fursonas Vài năm trước, chúng tôi nhận thấy một mối liên hệ nhỏ giữa số lượng fursonas mà một furry có trong suốt cuộc đời và mức độ tự trọng của họ: nhiều fursonas hơn có liên quan đến lòng tự trọng thấp hơn.

19 Một lý do chúng tôi đưa ra cho mối quan hệ này có thể là mức độ rõ ràng về khái niệm bản thân của furries. Sự rõ ràng về khái niệm bản thân được định nghĩa là "mức độ mà nội dung của khái niệm bản thân của một cá nhân (ví dụ,

(các thuộc tính cá nhân được nhận thức) được định nghĩa rõ ràng và tự tin, nhất quán nội tại và ổn định theo thời gian" và có liên quan tích cực đến lòng tự trọng (Campbell và cộng sự, 1996, tr. 141). Nói cách khác, một người có sự rõ ràng về khái niệm bản thân cao có ý thức khá rõ ràng và nhất quán về bản sắc trong mọi tình huống, trong khi một người có sự rõ ràng về khái niệm bản thân thấp có thể đấu tranh với các câu hỏi về việc họ là ai và có thể thấy suy nghĩ và hành vi của họ đặc biệt bị chi phối bởi tình huống xung quanh họ. 20 Nếu một người lông lá liên tục

thay đổi fursona của họ, và nếu chúng ta cho rằng hầu hết fursona đều là sự phản ánh của furry đã tạo ra chúng (xem Chương 7 về điều này), thì đây có thể là dấu hiệu cho thấy người đó có khái niệm bản thân không ổn định.

Để kiểm tra khả năng này, chúng tôi đã hỏi một nhóm furry về số lượng fursona mà họ đã có trong suốt cuộc đời, cũng như các câu hỏi về sự rõ ràng về khái niệm bản thân và lòng tự trọng của họ. Kết quả cho thấy rằng việc có ít fursona hơn trong cuộc đời của một người dự đoán sự rõ ràng về khái niệm bản thân cao hơn, đến lượt nó, có liên quan đến lòng tự trọng cao hơn, phù hợp với giả thuyết của chúng tôi (xem Hình 22.8). Không lâu sau khi nói về những kết quả này tại Alamo City Furry Invasion ở San Antonio (Texas), một furry đã tiếp cận chúng tôi để hỏi liệu điều tương tự có đúng với những furry có nhiều fursona cùng một lúc không (ví dụ, các fursona khác nhau cho các khía cạnh khác nhau

của tính cách một người). 21 Như chúng tôi thường làm, chúng tôi đã theo dõi.

19 Bạn có thể nhớ lại, từ Chương 7, rằng hầu hết các furry hiện nay đều có một fursona duy nhất.

vào bất kỳ thời điểm nào. Và, trong khi hầu hết những người thích thú vật chỉ có một tính chất, thì việc thay đổi tính chất của họ theo thời gian cũng khá phổ biến, mặc dù hầu hết chỉ làm như vậy một hoặc hai lần. 20 Tất nhiên, là một loài xã hội, tất cả chúng ta đều bị ảnh hưởng, ở mức độ này hay mức độ khác, bởi.

tình huống xung quanh chúng ta. Nhưng đối với những người có nhận thức bản thân kém, họ có thể đặc biệt dễ bị ảnh hưởng bởi hoàn cảnh. 21 Hầu hết những người thích thú vật cho biết họ có nhiều hơn một thú vật đều có xu hướng nhận nuôi.

fursona theo kiểu nối tiếp đồng nhất với một fursona cho đến khi fursona đó không còn đại diện cho fursona nữa, trước khi chuyển sang fursona khác một cái khác. Một số ít furry có thể sở hữu nhiều fursona cùng một lúc.

câu hỏi với một nghiên cứu khác để có câu trả lời. Trong nghiên cứu tiếp theo, chúng tôi đã đo số lượng fursona mà những người tham gia có trong suốt cuộc đời cũng như số lượng fursona mà họ hiện có.

Trước hết, chúng tôi đã lặp lại phát hiện trước đó, cho thấy rằng việc có nhiều fursona hơn trong suốt cuộc đời của một người có liên quan đến việc ít rõ ràng về khái niệm bản thân và mức độ hạnh phúc thấp hơn. Tuy nhiên, hiệu ứng tương tự không được tìm thấy đối với số lượng fursona mà một người hiện có. Nói cách khác, số lượng fursona mà bạn đã áp dụng và thay đổi theo thời gian có thể là dấu hiệu của việc ít rõ ràng về khái niệm bản thân, nhưng việc giữ nhiều

Việc sử dụng fursona để đại diện cho nhiều khía cạnh khác nhau của bản thân bạn dường như không phải là dấu hiệu cho thấy bạn có nhận thức kém về bản thân. 22.

Hình 22.8. Số lượng fursona trong suốt cuộc đời của một người dự đoán lòng tự trọng thông qua sự rõ ràng về khái niệm bản thân.

Beta chuẩn hóa được trình bày. * p < .05.

Phản kết luận.

Chúng ta đã thấy rằng hạnh phúc là một khái niệm phức tạp và nhiều sắc thái hơn so với cái nhìn đầu tiên của chúng ta—vô số nhà nghiên cứu đã đưa ra nhiều cách khác nhau để nghiên cứu nó, và chúng tôi không muốn đi sâu vào vấn đề đó bao giờ cụ thể và đưa ra quan điểm về cách "thực sự" để đo lường mức độ hạnh phúc. Thay vào đó, qua nhiều nghiên cứu so sánh furries với các nhóm sở thích khác, chúng tôi đã.

22 Bài viết này dành riêng cho một nhân vật lông lá đến từ Alamo City Furry.

Invasion đã hỏi chúng tôi câu hỏi này—có thể phải mất vài năm chúng tôi mới có được câu trả lời cho bạn, nhưng cuối cùng chúng tôi đã có được câu trả lời!

đã nhấn mạnh việc đánh giá mức độ hạnh phúc theo nhiều cách khác nhau để xác định xem mối liên hệ giữa việc nhận dạng fandom furry và mức độ hạnh phúc là có thật hay chỉ là sự kỳ quặc của một thước đo hạnh phúc cụ thể. Kết quả cho thấy một cách áp đảo rằng, đúng vậy, việc nhận dạng với fandom furry (thay vì chỉ nhận dạng là người hâm mộ nội dung furry) gắn liền với mức độ hạnh phúc của một người bắt kề bạn do lưỡng nó như thế nào, và rằng, bắt chấp những quan niệm sai lầm về furries là không hòa nhập hoặc rối loạn chức năng, mức độ hạnh phúc của furries tương đối cao so với các nhóm khác, bao gồm cả những người hâm mộ khác và sinh viên đại học. Với độ tuổi tương đối trẻ của furries, không có gì ngạc nhiên khi furries có xu hướng ít được chẩn đoán mắc nhiều loại bệnh tâm thần (mặc dù họ có nhiều khả năng được chẩn đoán mắc chứng tự kỷ, một phát hiện có thể dựa trên việc họ là người hâm mộ, không phải furries, cụ thể). Có nhiều lý do cho mối liên hệ giữa việc là một người furry và hạnh phúc, mặc dù hầu hết đều liên quan đến những lợi ích xã hội đi kèm với việc là một người furry, bao gồm có nhiều bạn bè hơn, có thể tương tác trực tiếp với nhiều người furry khác, có thể nhận được sự giúp đỡ từ những người furry tốt hơn, đặc biệt là trong những lúc cần thiết (ví dụ như đại dịch toàn cầu) và có thể áp dụng các chiến lược đối phó lành mạnh hơn (ví dụ như tìm đến bạn bè để được hỗ trợ thay vì tìm đến ma túy và chủ nghĩa thoát ly). Chúng tôi cũng đã thảo luận về một mối liên hệ bắt ngắt giữa furry và hạnh phúc—mức độ fursona của một người có thể là dấu hiệu của sự rõ ràng về khái niệm bản thân-minh họa cho mức độ sâu sắc của các câu hỏi liên quan đến mối liên hệ giữa furry và hạnh phúc. Như đã nói ở đầu chương này, chúng ta chỉ mới bắt đầu tìm hiểu về mối liên hệ giữa fandom furry và hạnh phúc, tuy nhiên, nhìn chung, chúng ta có thể thoải mái kết luận rằng kết quả của nhiều nghiên cứu chỉ ra rằng việc trở thành một phần của fandom furry có lợi cho hạnh phúc của hầu hết những người yêu thích furry, một phát hiện trái ngược với niềm tin của người bình thường về furries và sự thích nghi kém (xem Chương 21). Tài liệu tham khảo Aknin, LB, Barrington-Leigh, CP, Dunn, EW, Helliwell, JF, Burns, J., Biswas-Diener, R., Kemeza, I., Nyende, P., Ashton-James, CE, & Norton, MI (2013). Chi tiêu vì xã hội và hạnh phúc: Bằng chứng liên văn hóa cho một tâm lý phổ quát. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý học X 652. <https://doi.org/10.1037/a0031578> Balliet, D., Wu, J., & De Dreu, CKW (2014). Sự thiên vị trong nhóm trong hợp tác: Một phân tích tổng hợp. Psychological Bulletin, 140 (6), 1556-1581. <https://doi.org/10.1037/a0037737> Campbell, JD, Trapnell, PD, Heine, SJ, Katz, IM, Lavallee, L. F., & Lehman, DR (1996). Sự rõ ràng về khái niệm bản thân: Đo lường, tính cách.

tương quan và ranh giới văn hóa. Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 70 (1), 141-156. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.1.141> Chadborn, D., Edwards, P., & Reysen, S. (2017). Thể hiện bản sắc người hâm mộ để kết bạn. Intensities: Tạp chí Cult Media, 9, 87-97. Compton, W. C., Smith, ML, Cornish, KA, & Qualls, DL (1996). Cấu trúc yếu tố của các biện pháp sức khỏe tâm thần. Tạp chí Tâm lý học Xã hội và Nhân cách, 71 (2), 406-413. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.71.2.406> Curry, OS, Rowland, LA, Van Lissa, CJ, Zlotowitz, S., McAlaney, J., & Whitehouse, H. (2018). Tạp chí Tâm lý học Xã hội Thực nghiệm, 76, 320-329. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2018.02.014> Diener, E., & Diener, M. (1995). Mối tương quan xuyên văn hóa của sự hài lòng với cuộc sống và lòng tự trọng. Tạp chí Tâm lý học Xã hội và Nhân cách, 68 (4), 653-663. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.68.4.653> Edwards, P., Chadborn, DP, Plante, C., Reysen, S., & Redden, MH (2019). Gặp gỡ những chú ngựa con: Tâm lý của người hâm mộ My Little Pony trưởng thành. McFarland & Company. Haslam, C., Holme, A., Haslam, SA, Iyer, A., Jetten, J., & Williams, WH (2008). Duy trì tư cách thành viên nhóm: Tính liên tục của bản sắc xã hội dự đoán hạnh phúc sau đột quy. Phục hồi chức năng thần kinh tâm lý, 18 (5-6), 671-691. <https://doi.org/10.1080/09602010701643449> Haslam, C., Jetten, J., Cruwys, T., Dingle, GA, & Haslam, SA (2018). Tâm lý học mới về sức khỏe: Mở khóa phương pháp chữa trị xã hội. Routledge. Haslam, SA, Jetten, J., Postmes, T., & Haslam, C. (2009). Bản sắc xã hội, sức khỏe và hạnh phúc: Một chương trình nghị sự mới nổi cho tâm lý học ứng dụng. Tâm lý học ứng dụng: Đánh giá quốc tế, 58 (1), 1-23. <https://doi.org/10.1111/j.1464-0597.2008.00379.x>

Inoue, Y., Funk, DC, Wann, DL, Yoshida, M., & Nakazawa, M. (2015). Nhận dạng nhóm và phúc lợi xã hội sau thảm họa: Vai trò trung gian của hỗ trợ xã hội. *Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành*, 19 (1), 31-44. <https://doi.org/10.1037/gdn0000019> Inoue, Y., Wann, DL, Lock, D., Sato, M., Moore, C., & Funk, DC (2020). Nâng cao cảm giác được thuộc về và hạnh phúc chủ quan của người lớn tuổi thông qua việc tham dự trò chơi thể thao, nhận dạng nhóm và hỗ trợ về mặt cảm xúc.

Tạp chí Lão hóa và Sức khỏe, 32 (7-8), 530-542. <https://doi.org/10.1177/0898264319835654> Kashdan, TB (2004). Đánh giá về hạnh phúc chủ quan (các vấn đề được nêu ra bởi bảng câu hỏi hạnh phúc của Oxford).

Tính cách và Cá nhân.

Sự khác biệt, 36 (5), 1225-1232. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(03\)00213-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(03)00213-7) Keyes, CLM, Shmotkin, D., & Ryff, CD (2002). Tối ưu hóa hạnh phúc: Cuộc gặp gỡ thực nghiệm của hai truyền thống.

Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội, 82 (6), 1007-1022. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.82.6.1007> Klar, M., & Kasser, T. (2009). Một số lợi ích của việc trở thành nhà hoạt động: Đo lường chủ nghĩa hoạt động và vai trò của nó trong hạnh phúc tâm lý. *Tâm lý chính trị*, 30 (5), 755-777. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2009.00724.x> Levine, M., Prosser, A., Evans, D., & Reicher, S. (2005). Bản sắc và can thiệp khẩn cấp: Làm thế nào để thành viên nhóm xã hội và tính bao gồm của nhóm ranh giới hình thành hành vi giúp đỡ. *Tạp chí Tâm lý xã hội và Nhân cách*, 31 (4), 443-453. <https://doi.org/10.1177/0146167204271651> Linton, MJ, Dieppe, P., & Medina-Lara, A. (2016).

Đánh giá 99 biện pháp tự báo cáo để đánh giá mức độ hạnh phúc ở người lớn: khám phá các chiều hướng của mức độ hạnh phúc và sự phát triển theo thời gian. *BMJ Open*, 6 (7), e010641. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjopen-2015-010641> Lyubomirsky, S., Tkach, C., & DiMatteo, MR (2006). Sự khác biệt giữa hạnh phúc và lòng tự trọng là gì? *Nghiên cứu các chỉ số xã hội*, 78 (3), 363-404. <https://doi.org/10.1007/s11205-005-0213-y> Magnani, E., & Zhu, R. (2018). Lòng tốt có dẫn đến hạnh phúc không? Các hoạt động tự nguyện và hạnh phúc chủ quan. *Tạp chí kinh tế học hành vi và thực nghiệm*, 77, 20-28. <https://doi.org/10.1016/j.soec.2018.09.009> McDowell, I. (2010).

Các biện pháp tự nhận thức về hạnh phúc. *Tạp chí nghiên cứu tâm lý*, 69 (1), 69-79. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2009.07.002> Mock, SE, Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, K. C. (2013). Tham gia giải trí sâu hơn như một nguồn lực ứng phó trong bối cảnh giải trí bị kỳ thị. *Leisure/Loisir*, 37 (2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/14927713.2013.801152> Paradise, AW, & Kernis, MH (2002). Lòng tự trọng và sức khỏe tâm lý: Ý nghĩa của lòng tự trọng mong manh.

Tạp chí Tâm lý học Xã hội và Lâm sàng, 21 (4), 345-361. <https://doi.org/10.1521/jscp.21.4.345.22598> Plante, CN, & Reysen, S. (2023). "Họ chỉ kỳ lạ": Các trung gian nhận thức và tình cảm về mối liên hệ giữa tính phi nguyên mẫu được nhận thức và định kiến đối với văn hóa người hâm mộ. *Tâm lý học*.

Phương tiện truyền thông đại chúng. Ân phẩm trực tuyến nâng cao. <https://doi.org/10.1037/ppm0000440> Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2016). Furscience! Tóm tắt năm năm nghiên cứu từ Dự án nghiên cứu nhân hình quốc tế. Furscience. Plante, CN, Roberts, S., Reysen, S., & Gerbasi, K. (2014). Tương tác của các đặc điểm xã hội-cấu trúc dự đoán sự che giấu danh tính và lòng tự trọng ở các thành viên nhóm thiểu số bị kỳ thị. *Tâm lý học hiện tại*, 33 (1), 3-19. <https://doi.org/10.1007/s12144-013-9189-y> Platow, MJ, Durante, M., Williams, N., Garrett, M., Walshe, J., Cincotta, S., Lianos, G., & Barutcu, A. (1999). Sự đóng góp của bản sắc xã hội người hâm mộ thể thao đến việc sản xuất hành vi thân thiện xã hội. *Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành*, 3 (2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.3.2.161> Ray, A., Plante, CN, Reysen, S., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2018). "Bạn phải ở đó": Sự tham dự hội nghị và hạnh phúc của người hâm mộ anime. *The Phoenix Papers*, 3 (2), 20-30. Reysen, S., & Branscombe, NR (2010). Fanship và fandom: So sánh giữa người hâm mộ thể thao và người hâm mộ không phải thể thao. *Tạp chí Hành vi Thể thao*, 33 (2), 176-193. Reysen, S., Plante, CN, & Chadborn, D. (2022). Nhận thức về tính thám của ranh giới nhóm như một chất trung gian giữa việc thuộc về nhiều fandom và sự cô đơn. *Tạp chí Nghiên cứu Văn hóa Đại chúng*, 10 (1), 315-333. Reysen, S., Plante,

- CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2021). Được chuyển đến một thế giới khác: Tâm lý của người hâm mộ anime. Dự án nghiên cứu anime quốc tế. Reysen, S., Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2022). Nội nhóm hỗ trợ như một trung gian của mối liên hệ giữa nhận dạng fandom và lòng tự trọng và hạnh phúc. *Leisure/Loisir*, 46 (3), 321-345. <https://dx.doi.org/10.1080/14927713.2021.1971553> Reysen, S. Plante, CN, Chadborn, D., Roberts, S. E., Gerbasi, KC, Miller, J., Gamboa, A., & Ray, A. (2018). Một báo cáo ngắn gọn về sự phổ biến của các rối loạn tâm trạng tự báo cáo, rối loạn lo âu, rối loạn thiếu chú ý/tăng động và phổ tự kỷ rối loạn trong các cộng đồng người hâm mộ anime, brony và furry. *The Phoenix Papers*, 3 (2), 64-75. Reysen, S., Plante, C. N., Lam, TQ, Kamble, SV, Katzarska-Miller, I., Assis, N., Packard, G., & Moretti, EG (2020). *Sự trưởng thành và hạnh phúc: Mối liên hệ nhất quán giữa các mẫu và biện pháp*. Tạp chí. *Sức khỏe*, 2 (2), Điều 10, 1-8. <https://doi.org/10.18297/jwellness/vol2/iss2/10> Reysen, S., Plante, C. N., Roberts, SE, & Gerbasi, KC (2017). Người hâm mộ anime đến giải cứu: Bằng chứng về mô hình sức khỏe tâm lý xã hội nhận dạng nhóm của Daniel Wann. *The Phoenix Papers*, 3 (1), 237-247. Reysen, S., Plante, CN, Roberts, SE, & Gerbasi, KC (sắp xuất bản). Các hoạt động xã hội làm trung gian cho mối quan hệ giữa nhận dạng người hâm mộ và sức khỏe tâm lý. Khoa học giải trí. <https://doi.org/10.1080/01490400.2021.2023714> Roberts, SE, Chong, M.-M., Shea, S., Doyle, K., Plante, CN, Reysen, S., & Gerbasi, KC (2017). Những thăng trầm và trầm cảm sau hội nghị: Một cuộc kiểm tra định tính về sự trở về nhà của những người thích thú sau một hội nghị nhân hóa. Trong T. Howl (Biên tập), *Furries among us 2: More essays on furries* (trang 129-141). Thurston Howl Publications. Ryan, RM, & Deci, EL (2001). Về hạnh phúc và tiềm năng của con người: Tổng quan nghiên cứu về hạnh phúc khoái lạc và hạnh phúc eudaimonic. *Annual Review of Psychology*, 52 (1), 141-166. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.141> Ryff, CD (1989). Hạnh phúc là tất cả, hay không? Khám phá về ý nghĩa của hạnh phúc tâm lý. *Tạp chí Nhân cách và Tâm lý xã hội*, 57 (6), 1069-1081. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.57.6.1069> Smodis-McCune, VA, Plante, CN, Packard, G., Reysen, S., & Mendrek, A. (2022). Căng thẳng do COVID-19 làm giảm con đường trung gian của quá trình nhận dạng fandom về hạnh phúc thông qua việc đối phó tập trung vào vấn đề. *The Phoenix Papers*, 5 (1), 175-194. <https://doi.org/10.31235/osf.io/e6baf> Wann, DL (2006). Hiểu được những lợi ích tâm lý xã hội tích cực của việc nhận dạng đội thể thao: Mô hình sức khỏe tâm lý xã hội nhận dạng đội. *Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành*, 10 (4), 272-296. <https://doi.org/10.1037/1089-2699.10.4.272> Wann, DL, Hackathorn, J., & Sherman, M. R. (2017). Kiểm tra mô hình sức khỏe tâm lý xã hội về nhận dạng nhóm: Mối quan hệ trung gian giữa nhận dạng nhóm, sự hâm mộ thể thao, cảm giác được thuộc về và ý nghĩa trong cuộc sống. *Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành*, 21 (2), 94-107. <https://doi.org/10.1037/gdn0000066> Wann, DL, Martin, J., Grieve, FG, & Gardner, L. (2008). Các kết nối xã hội tại các sự kiện thể thao: Sự tham dự và mối quan hệ tích cực của nó. với trạng thái tâm lý xã hội mạnh của nhà nước. *Tạp chí Tâm lý học Bắc Mỹ*, 10 (2), 229-229. Wann, DL, Waddill, PJ, Brasher, M., & Ladd, S. (2015). Kiểm tra nhận dạng đội thể thao, kết nối xã hội và phúc lợi xã hội ở học sinh trung học. *Tạp chí thể thao nghiệp dư*, 1 (2), 27-50. <https://doi.org/10.17161/jas.v0i0.4931> Wann, DL, Waddill, PJ, Polk, J., & Weaver, S. (2011). Mô hình sức khỏe tâm lý xã hội nhận dạng nhóm: Người hâm mộ thể thao kết nối với người khác thông qua nhận dạng nhóm thể thao. *Động lực nhóm: Lý thuyết, Nghiên cứu và Thực hành*, 15 (1), 75-89. <https://doi.org/10.1037/a0020780>.

Chương 23.

Bệnh tự kỷ trong cộng đồng Furry: Cơ hội, rào cản và khuyến nghị Elizabeth Fein, Amy Adelman.

Trong Chương 22, chúng ta đã thảo luận về sức khỏe tinh thần và hạnh phúc trong cộng đồng người hâm mộ furry. Là một phần của cuộc trò chuyện đó, chúng ta đã xem xét dữ liệu cho thấy chứng tự kỷ phổ biến hơn đáng kể trong cộng đồng người hâm mộ furry hơn là trong cộng đồng nói chung. Mặc dù chứng tự kỷ không phải là đặc điểm xác định của fandom furry (hay bất kỳ fandom nào khác), chúng tôi đã suy đoán rằng những người tự kỷ 1 có thể đặc biệt bị thu hút bởi các fandom như fandom furry như một lối thoát cho sở thích mạnh mẽ, cụ thể mà họ có thể có và được bao quanh bởi những người có cùng chí hướng. Vì lý do này, chúng tôi đã nghiên cứu chứng tự kỷ và sự khác biệt về thần kinh trong cộng đồng furry trong vài năm qua như một phần của nghiên cứu dân tộc học đang diễn ra nhằm mục đích để những người tự kỷ tự nói lên chính mình và đưa những tiếng nói đó lên hàng đầu trong các cuộc trò chuyện trong fandom. Trong chương này, chúng tôi báo cáo về một số phát hiện của nghiên cứu. Chúng tôi sẽ bắt đầu bằng cách xem xét ngắn gọn chứng tự kỷ là gì, mô tả mối liên hệ giữa chứng tự kỷ và fandom furry và xem xét hậu cần của nghiên cứu dân tộc học. Tiếp theo, chúng tôi sẽ thảo luận về các đặc điểm của fandom furry khiến nó đặc biệt hấp dẫn đối với những người mắc chứng tự kỷ. Cuối cùng, chúng tôi sẽ thảo luận về một số rào cản đối với việc tham gia fandom mà những người tham gia của chúng tôi đã chỉ ra và đề xuất một số sáng kiến để bắt đầu giải quyết những rào cản này. Tự kỷ là gì? Phổ tự kỷ cực kỳ rộng, và ý nghĩa của việc "nằm trong phổi" (hoặc "mắc chứng tự kỷ" hoặc "bị tự kỷ") là khác nhau đối với những người khác nhau. Mặc dù có sự khác biệt đáng kể về cách biểu hiện, chúng ta có thể chỉ ra một vài sự thật chung về chứng tự kỷ. 2 Ví dụ

điều này, chứng tự kỷ ảnh hưởng đến mọi người.

1 Một số độc giả có thể thấy khó chịu khi sử dụng thuật ngữ "người tự kỷ" vì.

các bác sĩ lâm sàng thường sử dụng ngôn ngữ lấy con người làm trọng tâm để tránh việc phi nhân tính hóa khách hàng (ví dụ, "người mắc bệnh tâm thần phân liệt" thay vì "người mắc bệnh tâm thần phân liệt"). Vì lý do này, độc giả có thể bị cảm dỗ sử dụng thuật ngữ "người mắc chứng tự kỷ." Tuy nhiên, thuật ngữ "người mắc chứng tự kỷ" đã được nhiều người mắc chứng tự kỷ quảng bá là thích hợp hơn vì nó tập trung vào bản sắc, coi chứng tự kỷ là một phần quan trọng trong con người họ, chứ không phải là thứ cần được "chữa khỏi" (Marschall, 2023). 2 Lưu ý rằng mọi thứ chúng ta thảo luận trong chương này đều đại diện cho những nét chung,

cách tiếp cận tổng quát đối với chứng tự kỷ. Không có khái niệm "người tự kỷ trung bình", chúng tôi cũng không mong đợi mọi điều chúng tôi nói ở đây đều áp dụng cho mọi người tự kỷ.

từ rất sớm trong cuộc sống và tiếp tục ảnh hưởng đến họ trong suốt cuộc đời, 3 ngay cả khi cách nó ảnh hưởng đến hai người khác nhau có thể khác nhau hoặc thậm chí thay đổi theo thời gian. Tự kỷ có xu hướng ảnh hưởng đến mọi người ở ba lĩnh vực chính: tương tác xã hội và các mối quan hệ, sở thích về thói quen, sự lặp lại hoặc sự giống nhau và sự khác biệt về độ nhạy cảm giác quan, từ việc tìm kiếm một số điều vào cảm giác nhất định (ví dụ: ồ, sảng bóng) đến việc tránh một số loại điều vào cảm giác nhất định (ví dụ: ugh, đèn huỳnh quang!).

Tác giả chuyên viết về chứng tự kỷ Nick Walker định nghĩa chứng tự kỷ như sau:

Tự kỷ là một biến thể thần kinh của con người có nguồn gốc di truyền. Tập hợp phức tạp các đặc điểm có liên quan giúp phân biệt thần kinh học tự kỷ với thần kinh học không tự kỷ vẫn chưa được hiểu đầy đủ, nhưng bằng chứng hiện tại chỉ ra rằng sự khác biệt chính là não tự kỷ được đặc trưng bởi mức độ kết nối và phản ứng synap đặc biệt cao. Điều này có xu hướng làm cho trải nghiệm chủ quan của cá nhân tự kỷ trở nên mãnh liệt và hỗn loạn hơn so với những cá nhân không tự kỷ: ở cả cấp độ cảm biến vận động và nhận thức, tâm trí tự kỷ có xu hướng ghi lại nhiều thông tin hơn và tác động của từng bit thông tin có xu hướng mạnh hơn và khó dự đoán hơn.

Bệnh tự kỷ gây ra những cách suy nghĩ, vận động, tương tác, xử lý cảm giác và nhận thức khác biệt và không điển hình.

Hậu quả là, nhiều người mắc chứng tự kỷ dễ bị choáng ngợp trong môi trường hỗn loạn, kích thích cao và có thể tìm kiếm sự yên tĩnh, trật tự hoặc thói quen như một nơi ẩn náu. 4 Người mắc chứng tự kỷ

cũng có xu hướng có nhiều khác biệt trong cách nǎo xử lý thông tin: một số có thể gặp khó khăn trong việc nhận dạng khuôn mặt, những người khác có thể xử lý thông tin bằng lời nói hoặc âm thanh chậm hơn, trong khi những người khác vẫn cẩn thận nhạy cảm với các mẫu hình trực quan. Những người mắc chứng tự kỷ cũng thường gặp khó khăn trong việc thể hiện và diễn giải các tín hiệu xã hội phi ngôn ngữ, chẳng hạn như ngôn ngữ cơ thể, giọng điệu,

3 Nói cách khác, chứng tự kỷ không phải là thứ mà một người có thể "vượt qua" khi lớn lên, cũng không phải là một "mất thời" hay.

một cái gì đó họ phát triển ở độ tuổi 20. Mặc dù có thể mất một thời gian để một người trong phổi được chẩn đoán-nếu họ thậm chí tìm kiếm chẩn đoán-họ có thể đã bị rối loạn thần kinh trong suốt cuộc đời của họ và chỉ đơn giản là giỏi che giấu (ví dụ, giả vờ là người thần kinh điển hình). 4 Để nói rõ hơn, những người thần kinh điển hình cũng có thể bị choáng ngợp ở mức độ cao.

mỗi trường kích thích, hỗn loạn, như bất kỳ ai đã từng đến dự tiệc sinh nhật của trẻ em đều có thể chứng thực! Nhưng những người tự kỷ có thể có ngưỡng thấp hơn để bị choáng ngợp hoặc đặc biệt dễ bị kích thích quá mức từ các kích thích cụ thể.

biểu cảm khuôn mặt và giao tiếp xã hội không theo nghĩa đen (ví dụ, mỉa mai). Do đó, tương tác xã hội thường khó khăn hơn đối với họ, khiến các mối quan hệ xã hội trở nên khó khăn hơn, khiến trường học trở nên đấu tranh, làm tổn hại đến triển vọng công việc của họ và nói chung là cần trở kháng khả năng tìm cách hòa nhập vào xã hội bình thường của họ. Vì lý do này, sự cô lập xã hội có thể là mối đe dọa đáng kể đến chất lượng cuộc sống của họ. 5 Mối liên hệ giữa chứng tự kỷ và cộng đồng người hâm mộ Furry là gì? Trong khi những người mắc chứng tự kỷ thường đấu tranh để tìm một nơi để thuộc về, một số người tìm thấy cộng đồng, sự kết nối và tình bạn thông qua các nền văn hóa phụ sáng tạo được tổ chức xung quanh các sở thích chung. Cộng đồng người hâm mộ Furry là một ví dụ như vậy. Trong một số nghiên cứu trực tuyến và trực tiếp của chúng tôi về những người yêu thích furry, 10-15% tự nhận mình mắc chứng tự kỷ-con số này bao gồm những người đã được chẩn đoán chính thức mắc chứng tự kỷ, những người cảm thấy mình mắc chứng tự kỷ mặc dù chưa được chẩn đoán chính thức, 6 và những người không chắc chắn liệu họ có đồng ý với chẩn đoán tự kỷ mà họ đã nhận được hay không. Đôi với hầu hết những người này, mong muốn trở thành một phần của cộng đồng người hâm mộ furry của họ được thúc đẩy bởi cùng một điều thúc đẩy những người yêu thích furry bình thường trở thành một phần của fandom: để giải trí, kết nối xã hội và là nguồn hỗ trợ xã hội. Về Dự án nghiên cứu Chúng tôi quan tâm đến việc nghiên cứu chứng tự kỷ trong cộng đồng người hâm mộ furry vì tỷ lệ người tự kỷ cao (so với dân số nói chung). Hơn nữa, các cuộc trò chuyện với những người furry tự kỷ đã gợi ý rằng furry có thể là một sở thích đặc biệt hấp dẫn đối với những người tự kỷ. Vì lý do này,

5 Một quan niệm sai lầm phổ biến là người tự kỷ không hòa đồng và muôn như vậy.

bị bỏ mặc trong sự cô đơn của họ. Điều này không chỉ không khả thi (sớm muộn gì bạn cũng cần phải đi mua đồ tạp hóa, giải quyết với chủ nhà hoặc trao đổi với chính phủ), mà còn bỏ qua thực tế rằng những người tự kỷ cũng là con người, với cùng một động lực bản năng là hòa nhập xã hội. Chỉ vì họ có thể thấy một hoặc nhiều khía cạnh của tương tác xã hội là khó khăn không có nghĩa là họ không chia sẻ cùng một động lực để tương tác với người khác! 6 Có vô số lý do tại sao một người tự kỷ có thể không tìm kiếm sự chính thức.

chẩn đoán. Một lý do là vì họ thiếu nguồn lực (ví dụ, tiền bạc) để gặp bác sĩ tâm lý lâm sàng và được chẩn đoán chính thức. Một lý do khác là vì họ không tin tưởng hoặc sợ bị đối xử tệ bạc từ các nhà tâm lý học, những người họ mong đợi sẽ có gắng "chữa khỏi" chứng tự kỷ của họ bằng cách cố gắng thay đổi con người họ. Một lý do thứ ba là vì họ phản đối việc bệnh lý hóa hoặc y khoa hóa chứng tự kỷ-tiền đề của chẩn đoán là sự khác biệt về thần kinh là một vấn đề. Ngược lại, nhiều người tự kỷ coi sự khác biệt về thần kinh của họ là một sự khác biệt và không gì hơn thế, với bất kỳ vấn đề nào bắt nguồn không phải từ việc mắc chứng tự kỷ mà là từ việc khác biệt về thần kinh trong một thế giới thần kinh điển hình cổ chấp không thích nghi và hiểu lầm.

chúng tôi đã nghiên cứu về chứng tự kỷ trong cộng đồng người hâm mộ furry trong nhiều năm để học hỏi từ chính những người furry cách hỗ trợ và bao gồm những người trong phỏng vấn tự kỷ tốt hơn. Dự án, một nghiên cứu dân tộc học, bao gồm sự kết hợp của chín nhóm tập trung (mỗi nhóm có từ ba đến mười người tham gia) và 11 cuộc phỏng vấn cá nhân, được thực hiện trực tiếp tại một số hội nghị furry lớn và nhỏ ở Hoa Kỳ và Canada. Bất kỳ người tham dự nào trên 18 tuổi đều được chào đón tham gia vào các nhóm tập trung, bất kể họ có xác định mình là người trong phỏng vấn tự kỷ hay có bạn bè hoặc thành viên gia đình trong phỏng vấn tự kỷ không. Trong số 78 người tham gia, 37 người báo cáo đã được chẩn đoán mắc chứng tự kỷ, 20 người báo cáo rằng họ chưa bao giờ được chẩn đoán chính thức nhưng nghĩ rằng họ có thể mắc chứng tự kỷ; 12 người chủ yếu xác định là thành viên gia đình gần gũi của một người trong phỏng vấn tự kỷ nhưng bản thân họ không thuộc phỏng vấn tự kỷ nào ở trên. Các nhóm tập trung và phỏng vấn được tổ chức xung quanh các câu hỏi sau:

- Tại sao những người tham gia lại nghĩ rằng có rất nhiều người thú mắc chứng tự kỷ so với dân số nói chung?
- Có điều gì về fandom furry khiến những người tham gia cho rằng đặc biệt hấp dẫn đối với những người mắc chứng tự kỷ không?
- Liệu chứng tự kỷ có ảnh hưởng đến sự tham gia của người tham gia vào cộng đồng người hâm mộ furry không và nếu có thì ảnh hưởng như thế nào?
- Những người tham gia có gặp những người mắc chứng tự kỷ thông qua cộng đồng người hâm mộ furry không?
- Một số lý do nào khiến những người mắc chứng tự kỷ dễ dàng/khó khăn khi tham gia vào cộng đồng người hâm mộ furry?

Các cuộc phỏng vấn và nhóm tập trung được ghi âm và phiên âm nguyên văn và sau đó được phân tích theo chủ đề bằng chương trình phần mềm NVivo. Sau đó, nhóm nghiên cứu xác định các chủ đề quan trọng trong các phản hồi và mã hóa các phản hồi theo các chủ đề đó.

Điều gì thúc đẩy những người mắc chứng tự kỷ tham gia vào cộng đồng Furry?

Những người tham gia đã xác định được nhiều lý do tại sao fandom furry có thể có tỷ lệ người tham gia cao như vậy phỏng vấn tự kỷ. Lý do phổ biến nhất được nêu ra là bản chất bao dung, chấp nhận của cộng đồng người hâm mộ.

"Tôi nghĩ điều khiến fandom trở nên hấp dẫn thường là tính bao gồm mà chúng ta có. Chúng ta là những con người rất đa dạng. Không quan trọng điều gì.

giới tính, chủng tộc, tôn giáo, thậm chí tất cả các loài, chúng ta đều chấp nhận nhau vì chính con người chúng ta."

"Thật khó để sống trong một xã hội mà mọi người đều nghĩ khác bạn. Và có một cách diễn giải thế giới và hiểu những gì xung quanh bạn theo một cách khác. Và điều tôi thấy trong cộng đồng ở đây là bạn có thể gạt bỏ tất cả những điều đó sang một bên và bắt cứ cách nào bạn muốn diễn giải thế giới hoặc tương tác đều trở nên chấp nhận được. Vì vậy, bạn không cần phải cố gắng phù hợp với một cách suy nghĩ khác. Vì vậy, về cơ bản, bạn thực sự có thể chỉ là chính mình."

Những người tham gia cho rằng bản chất bao gồm này có thể là kết quả của nhiều người trong cộng đồng furry đã có một số kinh nghiệm về sự loại trừ xã hội hoặc sự thiệt thòi, truyền cảm hứng cho họ chấp nhận người khác để tránh lan truyền sự thiệt thòi. Điều này bao gồm việc chấp nhận những người có hành vi xã hội có thể bị coi là bất thường.

"Mọi người rất tôn trọng những người không bình thường, bởi vì tôi nghĩ hầu hết mọi người trong cộng đồng người hâm mộ này, vào một thời điểm nào đó, đều cảm thấy bị ruồng bỏ, và họ không muốn bất kỳ ai khác cũng cảm thấy như vậy."

Ngoài việc là một nơi hòa nhập, những người tham gia còn chỉ ra rằng nội dung của fandom cũng hấp dẫn nhiều người mắc chứng tự kỷ, nhiều người cho biết họ thường thấy động vật dễ hiểu hơn con người.

"Những người mắc chứng tự kỷ, có thể là nhiều người trong số họ chỉ liên quan đến động vật nhiều hơn là con người. Bởi vì cá nhân tôi cảm thấy rằng, giống như 'ôi trời, nhìn con người kia kia, họ hành động hoàn toàn khác với tôi' nhưng giống như nhìn một con mèo, giờ tôi thấy rất nhiều cử chỉ ở bản thân mình mà tôi có thể thấy ở một con mèo. Tôi biết cách một con mèo nói, nhưng tôi không biết cách một con người nói. Vì vậy, có thể chỉ có một nhóm người tự kỷ đồng cảm với các loài khác hơn là con người."

Tương tự như vậy, một số người tham gia cảm thấy rằng nếu họ có thể xây dựng được cầu nối giữa động vật và con người thông qua sở thích về động vật được nhân cách hóa, điều đó có thể giúp họ tạo ra mối liên hệ sâu sắc hơn với con người.

"Tôi hiểu được tầm quan trọng của việc ở gần mọi người bấy giờ; trước đây tôi không hiểu điều đó. Nhưng ở gần động vật - tại một thời điểm nào đó tôi sẽ hiểu.

hoàn toàn ổn với việc ở trên một hòn đảo, một mình, trong suốt quãng đời còn lại, chỉ quanh quẩn bên một số loài động vật hoang dã. Tôi nghĩ điều đó thật tuyệt. Thật nhẹ nhõm khi có thể đưa nó tiến thêm một bước đến gần con người."

Đối với những người tham gia khác, khía cạnh nghệ thuật, sáng tạo của cộng đồng người hâm mộ là một phần hấp dẫn.

"Tôi biết điều gì khiến fandom này hấp dẫn tôi, chẳng hạn như sự đa dạng và tính sáng tạo mà chúng ta có ở đây."

"Nhiều đứa trẻ có xu hướng có một khía cạnh nghệ thuật, sáng tạo nào đó, dù là âm nhạc, sân khấu, vẽ, hội họa. Vì vậy, tôi cảm thấy hai thứ đó, kết nối với nhau, tạo nên mối liên hệ với fandom lồng lá dó thậm chí còn mạnh mẽ hơn."

Nhiều người tham gia cũng lưu ý rằng sức hấp dẫn của fandom furry không chỉ nằm ở nội dung mà còn ở thực tế là nhiều hoạt động fandom phổ biến khuyến khích sự tham gia của những người mắc chứng tự kỷ. Các hoạt động như vậy bao gồm trò chơi cờ bàn, karaoke và khiêu vũ hóa trang thú như những cơ hội có cấu trúc giúp người tham gia có cơ hội tham gia vào các hoạt động chung, thử những điều mới mẻ và đưa bản thân vào một môi trường hỗ trợ giúp giảm thiểu khả năng xấu hổ.

"Tôi chưa bao giờ thích nhảy. Tôi ghét nhảy, và tôi không bao giờ muốn tham gia bất cứ điều gì như thế. Và đến năm ngoái trong bộ vest, tôi chỉ quyết định: bạn biết không? Tôi thậm chí không cần phải là tôi. Tôi có thể là một thứ gì đó khác trong một khoảnh khắc. Và tôi có thể ra ngoài khiêu vũ và chỉ giả vờ như tôi đang khiêu vũ. Giả vờ, bạn biết đấy, hòa nhập với những gì mọi người khác đang làm. Và sau đó, sau khi tôi cho mình cơ hội để làm điều đó, nó giống như 'Ồ, đây là lý do tại sao những người này thích điều này. Bây giờ tôi cũng thích nó'. Và tôi thích khiêu vũ bấy giờ, và tôi khiêu vũ mọi lúc. Và tôi đã đến vũ hội hai đêm trước và đã có một vụ nổ. Tôi thích khiêu vũ trong

bộ đồ thú của tôi, nhưng tôi có khả năng và thích làm như vậy mà không cần bộ đồ thú của mình bấy giờ."

Một trong những hoạt động khuyến khích sự tham gia là hành động sáng tạo và nhập vai vào fursona của mình.

Làm như vậy sẽ giúp người tham gia có cơ hội thử nghiệm một cách an toàn việc trở nên hướng ngoại và tự tin hơn bắt chấp những trải nghiệm xã hội tiêu cực mà họ từng có.

"Khi tôi tạo nhân vật của mình, ừm, tôi nhận thấy rằng một trong những phẩm chất chính mà tôi trao cho anh ấy-diều này xảy ra sau một hồi tự vấn-là sự tự tin. Và tôi nghĩ đó là điều mà rất nhiều người trong chúng ta ở đây làm trong thế giới furry

cộng đồng là chúng ta tạo ra một hình ảnh về bản thân mà chúng ta muốn người khác nhìn thấy, mà xã hội trung bình có thể không nhất thiết nhìn thấy điều đó. Nhưng, trong cộng đồng furry, về cơ bản, chúng ta coi mọi thứ theo giá trị bê ngoài. Chúng ta nhìn thấy một người và đó là người mà họ nói họ là và chúng ta tin tưởng vào điều đó. Và, ngay cả khi điều đó không đúng vào lúc này, thì cuối cùng nó cũng trở thành hiện thực. Và tôi nghĩ đó là điều cho phép những người mắc chứng tự kỷ giao tiếp trong cộng đồng dễ dàng hơn so với các khía cạnh khác của xã hội."

Những người tham gia cũng cho rằng việc tạo ra một fursona là cách để những người mắc chứng tự kỷ thực hành những cách phản ứng mới trước những tình huống khó khăn.

"Đôi khi khi tôi cảm thấy căng thẳng hoặc bị kích thích quá mức, và gặp khó khăn trong việc đối phó với căng thẳng đó và hiện diện trong khoảnh khắc, tôi nghĩ về fursona của mình và tưởng tượng xem anh ấy sẽ làm gì, và sử dụng điều đó như một cách để vượt qua tình huống và xử lý nó theo cách khác. Vì vậy, tôi nghĩ rằng việc xác định với một fursona hoặc bản ngã động vật là điều gì đó, có thể là, có tác dụng trị liệu đối với những người mắc chứng tự kỷ."

Liên quan đến fursona, trang phục thú là biểu hiện vật lý của fursona của một người. Ngoài việc cho furries cơ hội thể hiện fursona của họ trong không gian fandom, chúng còn mang lại một số lợi ích rất cụ thể cho những người mắc chứng tự kỷ. Đối với những người có độ nhạy cảm về giác quan, trang phục thú có thể cung cấp một vùng đệm chống lại đầu vào giác quan, đồng thời cũng mang lại cảm giác về trọng lượng và áp lực mà một số người thấy bình tĩnh. 7.

"Nếu tôi mặc vest, tôi sẽ trở nên hòa đồng hơn và sẵn sàng tiếp cận mọi người và ôm họ, vì tôi thường không thích bị chạm vào, nhưng nếu tôi mặc vest, tôi sẽ hoàn toàn ổn với điều đó."

7 Chúng tôi không thể không chỉ ra rằng có rất nhiều khía cạnh khi mặc bộ đồ lông thú.

Những người chơi fursuit thần kinh điển hình thấy không hấp dẫn (trọng lượng của họ, sự vô cảm đi kèm với lớp bọt và lông giữa bạn và bất cứ thứ gì bạn nhìn thấy / nghe thấy / chạm vào) là những đặc điểm chính xác có thể khiến nó trở nên hấp dẫn đối với một số fursuit thần kinh khác biệt! Đây là một minh chứng tuyệt vời cho việc cùng một hành động có thể có ý nghĩa khác nhau và được sử dụng cho các chức năng khác nhau, bởi hai người khác nhau, và chỉ cung cấp thêm điều chúng tôi đã chỉ ra trong Chương 19, rằng fursuit rất đa dạng khi nói đến động lực thúc đẩy họ tham gia vào fandom furry!

Ngoài việc cung cấp một vùng đệm cảm giác chống lại các kích thích bên ngoài, bộ đồ lông thú cũng có thể cung cấp một vùng đệm ẩn dụ chống lại sự phán xét của xã hội mà nhiều người mắc chứng tự kỷ phải trải qua.

"Tôi coi mọi thứ là chuyện cá nhânNhững thứ như thế không thể nào thoát khỏi vai tôi. Trong khi tôi mặc bộ đồ thú của mình vào, và nó cứ thế mà bay! và nó giúp ích - nó gần giống như một lớp da thứ hai vậy. Đó là một lớp vỏ ngoài cứng cáp hơn có thể chịu được cú đánh thay tôi."

Một số người chỉ ra rằng giao tiếp phi ngôn ngữ của fursuit là đơn giản và có chủ đích, và loại bỏ kỳ vọng về giao tiếp bằng lời nói. Tất cả những điều này là sự nhẹ nhõm cho nhiều người trong phỏng vấn thường gặp khó khăn với tốc độ và sắc thái của giao tiếp xã hội bằng lời nói và phi ngôn ngữ hàng ngày.

"Những người mặc đồ thú có xu hướng - vì họ không có biểu cảm trên khuôn mặt - họ có xu hướng dựa nhiều hơn vào cử chỉ và thể chất. Và tôi nghĩ điều đó khá hấp dẫn vì bạn phải biểu diễn, nơi bạn có thể vượt qua cảm xúc cơ bản nhất, dễ hiểu nhất và không có sự mơ hồ nào ở đó."

Những người tham gia cũng chỉ ra rằng sự tích cực nhất quán của hầu hết các biểu cảm trang phục thú, cùng với phản ứng tích cực liên tục mà chúng gợi lên từ người khác, đã giải tỏa áp lực buộc họ phải liên tục có

dễ giao tiếp bằng mắt, đánh giá biểu cảm khuôn mặt của người khác và thay đổi biểu cảm khuôn mặt của họ cho phù hợp-tất cả những điều này có thể gây mệt mỏi và lo lắng cho những người mắc chứng tự kỷ. 8.

"Những người mắc chứng tự kỷ, họ rất khó dễ giao tiếp bằng mắt với mọi người. Bạn biết đấy, đó là một trong những vấn đề của tôi. Nhưng khi bạn nhìn vào một bộ đồ thú và một chiếc mặt nạ, nó chỉ có một biểu cảm, và bạn không cần phải lo lắng về, bạn biết đấy, những gì đang diễn ra đằng sau.

8 Mặc dù anh ấy không mắc chứng tự kỷ, một trong những biên tập viên của chương này có thể chứng thực điều đó.

thực tế là lần đầu tiên anh ấy có bài giảng về furries trong khi mặc bộ đồ fursuit trước một lớp học khoảng 60 sinh viên, anh ấy đã giải quyết sự lo lắng bằng cách nhắm mắt trong hầu hết thời gian của bài giảng. Thật đáng chú ý
Thật thoải mái khi có thể giao tiếp với người khác mà không cần phải suy nghĩ về biểu cảm trên khuôn mặt mình, đến nỗi ký ức về điều đó vẫn luôn theo anh ấy suốt những năm sau đó!

Mặt nạ. Luôn luôn mỉm cười. Luôn luôn vui vẻ. Luôn luôn quyến rũ và tươi sáng. Và khi tôi mặc bộ đồ thú, tại một trong những hội nghị mà tôi tham dự, mọi người xung quanh tôi đều mỉm cười. Họ muốn đến gần tôi. Họ muốn chụp ảnh Đó là sự tự tin tuyệt vời ngay tại đó."

Một sức hấp dẫn khác của fandom furry đôi với những người mắc chứng tự kỷ là cách giao lưu trực tuyến và trực tiếp thường được kết hợp với nhau. Nhiều người mắc chứng tự kỷ thấy giao lưu trực tuyến dễ dàng hơn vì nó không yêu cầu giao tiếp phi ngôn ngữ như cách tương tác trực tiếp. Furries thường tương tác cả trực tuyến và trực tiếp, điều này giúp những người tham gia mắc chứng tự kỷ ban đầu hình thành các kết nối xã hội trực tuyến, nơi họ cảm thấy thoải mái hơn, trước khi tiếp tục phát triển các mối quan hệ này ngoài đời thực. Hơn nữa, các tương tác trực tuyến khiến việc thể hiện sắc thái cảm xúc một cách rõ ràng (thay vì suy ra thông qua giọng điệu hoặc biểu cảm khuôn mặt) trở nên cần thiết, điều này đòi hỏi được chuyển sang các tương tác trực tiếp trong không gian furry.

"Tôi cũng muốn chỉ ra rằng một bộ phận rất lớn, rất lớn của cộng đồng furry đang trực tuyến. Giống như tôi biết rằng chúng ta đang ở hội nghị ngay bây giờ, nhưng trực tuyến hoàn toàn dựa trên văn bản. Bạn không cần phải lo lắng về "Tôi có đang sử dụng đúng ngôn ngữ cơ thể không? Tôi có đọc đúng ngôn ngữ cơ thể đó không? Đó là nét mặt gì?" Cách bạn giao tiếp chỉ và hoàn toàn bằng văn bản có một chút khác biệt, và tôi thấy rằng dễ đọc hơn nhiều, và mọi người phải rõ ràng hơn nhiều hoặc có biểu tượng cảm xúc ascii, hoặc thứ gì đó để truyền đạt giọng điệu khó thực hiện hơn nhiều trong cuộc sống thực. Và tôi cảm thấy rằng điều đó vẫn tiếp diễn khi những người trong cộng đồng furry gặp nhau ngoài đời thực."

Kết quả của những điều này và những khía cạnh hấp dẫn khác của cộng đồng người hâm mộ furry, nhiều người hâm mộ furry mắc chứng tự kỷ được hưởng lợi từ sự tham gia của họ vào fandom. Một lợi ích như vậy, đã được đề cập ở trên, là giảm lo lắng xã hội tại các sự kiện dành cho người lông lá.

"Tại các hội nghị về furry, tôi nhận thấy rằng tôi hầu như không bị lo lắng xã hội như bình thường."

Không bị lo lắng về mặt xã hội, những người tự kỷ thích thú với các hoạt động xã hội có nhiều khả năng mở rộng vốn hiểu biết của mình, phát triển các kỹ năng xã hội và tạo dựng các mối quan hệ xã hội theo những cách mà họ khó có thể làm được nếu không có chúng.

"Khi tôi mới tham gia, đó là một trong số ít lần trong đời tôi tìm thấy những người có cùng chí hướng, cùng suy nghĩ mà tôi có thể cởi mở hơn, không giống như những kẻ bát nạt và những học sinh khác
rằng ở trường tôi học, tôi có rất, rất ít bạn trong suốt thời gian đi học."

"Đó là điều tuyệt vời về cộng đồng người hâm mộ này khiến những người mắc chứng tự kỷ dễ dàng tham gia.

Nó rất dễ chấp nhận, và, giống như, nó thoải mái với bất kỳ ai bạn là và bất kỳ điều gì bạn thích. Giống như, "này bạn tuyệt vời bất kể thế nào". Nhìn lại lần đầu tiên tham gia Anthrocon 2017, tôi đã rất khác. Tôi rất nhút nhát, e thẹn, tôi không tự tin vào cách mình nói Có thể miêu tả bản thân như một người mà bạn muốn trở thành và một điều gì đó mà bạn thực sự ngưỡng mộ, có thể biến mình thành điều đó thời gian, chỉ là, đó là điều gì đó thực sự tích cực về cộng đồng người hâm mộ này."

Trong khi rất dễ coi nhẹ bất kỳ lợi ích nào có thể đến từ việc tương tác với cộng đồng người hâm mộ furry vì nội dung kỳ ảo/ hoạt hình của nó, nhiều người tham gia đã nhận mạnh tầm quan trọng của những lợi ích mà họ nhận được, một số người chỉ ra rằng sự hỗ trợ xã hội mà họ nhận được thông qua cộng đồng furry đã cứu mạng họ.

"Thành thật mà nói, nếu không có sự hỗ trợ từ cộng đồng furry, có lẽ tôi đã tự tử cách đây vài năm. Nếu tôi không ở nhà và chơi trò chơi điện tử cả ngày, tôi đã chết trong nhà vệ sinh ở trường rồi, vì nó tệ đến vậy. Tôi nghĩ nếu không có sự hỗ trợ của cộng đồng furry, có lẽ tôi đã chết. Ngay cả khi bạn ở mức thấp như vậy, thật tuyệt khi biết rằng mọi người vẫn làm được."

Cha mẹ và các thành viên đình của những người trẻ mắc chứng tự kỷ đã nói về việc họ vui mừng như thế nào khi thấy các thành viên đình mình có những trải nghiệm tích cực và hình thành các mối quan hệ xã hội với những người khác. Trong các nhóm tập trung của chúng tôi, họ thường rời nước mắt khi mô tả cảnh nhìn thấy thành viên gia đình mình đi chơi vui vẻ với những người khác giống mình.

"Bạn rất gắn bó với con mình, bạn có thể thấy mình xúc động như thế nào vì bạn cảm thấy như mình đang giúp con trai mình tìm ra thứ gì đó để kết nối, và điều mà con có thể không nhất thiết phải đạt được khi còn nhỏ: tìm bạn bè, giữ bạn bè, tương tác và được mời tham gia các hoạt động. Có những điều mà cha mẹ tìm kiếm, vì họ muốn con mình được giao lưu và có bạn bè, và vì chúng ta sẽ không ở đây mọi lúc, vì vậy tôi lo lắng về những gì tương lai sẽ mang lại."

Tổng hợp lại, những kết quả này minh họa cho việc fandom furry có thể mang lại nhiều phần thưởng và sự thỏa mãn sâu sắc như thế nào cho những người mắc chứng tự kỷ. Nó cung cấp nhiều cơ hội để kết nối xã hội, xây dựng kỹ năng, sự tự tin và niềm vui. Theo ngữ cảnh như vậy, không có gì ngạc nhiên khi những người tự kỷ furry lại bị thu hút fandom, nói chung và fandom furry nói riêng. Rào cản tham gia và khuyến nghị Trong khi những người tham gia nhấn mạnh rằng fandom furry có thể dễ tiếp cận, chào đón và biến đổi như thế nào, họ cũng đề cập đến một số rào cản đôi khi có thể khiến việc tham gia theo cách họ muốn trở nên khó khăn. Trong các phần sau, chúng tôi sẽ thảo luận về một số rào cản tham gia này. Tuy nhiên, thay vì chỉ chỉ ra những hạn chế, chúng tôi sẽ chủ động đưa ra các khuyến nghị cho những người tổ chức sự kiện furry, các khuyến nghị đến từ chính những người tham gia, với chi một lượng nhỏ định hình dựa trên nghiên cứu và chuyên môn của chúng tôi.

Vấn đề: "Nó có thể trở nên quá sức" Trong môi trường nóng nực, đông đúc, thú vị và có tính xã hội cao của một hội nghị furry, một người mắc chứng này dễ bị choáng ngợp. Đặc biệt, đám đông lớn có thể khó điều hướng, cả vì những yêu cầu xử lý xã hội dữ dội mà chúng đặt ra và vì những người mắc chứng tự kỷ đôi khi gặp vấn đề trong việc chuyển hướng sự chú ý và xử lý thông tin thị giác không gian. Do đó, người ta có thể hình dung được những khó khăn mà họ có thể gặp phải khi vạch ra lộ trình qua đám đông di chuyển nhanh để đến một gian hàng trong hang ổ của người bán hoặc cố gắng tìm ai đó để hỏi đường đến nơi thắt lạc và tìm thấy đồ vật trong khi đoàn diễu hành đồ thú ồn ào đang đi qua.

"Một số điều khó khăn là gì? Vâng, thực tế là có rất nhiều người. Đó là một đám đông.

Đặc biệt là tại các hội nghị. Nó có thể rất choáng ngợp. Nhưng thường thì khi nó xảy ra, tôi chỉ tập trung vào

một hướng. Nếu tôi thấy ai đó tôi biết, thì thậm chí còn tốt hơn. Ví dụ, tôi biết tôi phải đi đến một tầm. Vâng, tôi chỉ tập trung vào nó. Tôi không nhìn vào.

mọi người, cứ đi đến bằng điều khiển. Thường thức bằng điều khiển. Và sau đó tôi lại đi theo một hướng."

Một số người tham gia chỉ ra rằng biển báo và lối đi rõ ràng có thể hữu ích, đặc biệt là khi những người khác tôn trọng các nguyên tắc này.

"Điều số một mà tôi muốn mọi người làm để hỗ trợ tốt hơn cho những người mắc chứng tự kỷ là ngừng tụ tập trên lối đi, hãy tránh sang một bên. Để những người muốn di chuyển xung quanh hoặc đến nơi khác có thể di chuyển. Tôi nghĩ đó là điều dễ nhất mà họ có thể làm để biến không gian này trở nên thân thiện hơn."

Tuy nhiên, cảm giác choáng ngợp có thể có nguồn gốc hoàn toàn khác nhau tại một hội nghị về thú cưng: những người nhạy cảm có thể gặp khó khăn khi mặc đồ thú. 9.

"Trời nóng không thể chịu nổi - điều đó khá khó khăn với tôi, vì khả năng chịu nhiệt của tôi không tốt lắm."

Bất kể nguồn gốc của nó là gì, bạn sẽ nhanh chóng bị choáng ngợp và điều này có thể xảy ra mà không có nhiều cảnh báo. Trong những trường hợp này, bạn có thể khó tìm được nơi để phục hồi ví dụ, phòng khách sạn của bạn có thể quá xa hoặc không thể tiếp cận được sau hàng đợi thang máy kéo dài nửa giờ 10–và bạn có thể không thể giải thích với người khác những gì bạn cần và tại sao bạn cần nó.

"Bạn có thể ra ngoài và sau đó giao lưu! Hãy tử tế! Hãy vui vẻ! Nhưng khi bạn xong, bạn xong rồi. Bạn không thể xử lý thêm nữa. Và sau đó mọi người thích: "này, tại sao bạn - có chuyện gì thế?", bạn biết đấy,

9 Trên thực tế, tình trạng quá nóng khi mặc đồ thú là một vấn đề khá phổ biến tại các hội nghị về thú cưng.

hầu hết đều có "phòng chờ không có đầu", đầy đủ bình nước, quạt và giá phơi đồ để người mặc đồ thú có thể nhanh chóng cởi đồ và hạ nhiệt ở một nơi cách xa không gian hội nghị chính. 10 Đây sẽ là trải nghiệm quá quen thuộc đối với bất kỳ ai đã từng đến một hội chợ thú.

hội nghị có quy mô vừa phải. Mặc dù có hàng chục hội nghị furry ở các khách sạn khác nhau, chúng ta có thể đếm trên một bàn tay số lượng hội nghị đã thực hiện khá tốt công việc quản lý lưu lượng thang máy đến và đi từ các phòng khách sạn. Không có gì lạ khi những người tham dự hội nghị lên kế hoạch cho lịch trình của họ xung quanh việc giảm thiểu số lần họ phải quay trở lại phòng của mình vì điều này.

kiểu như "bạn vẫn ổn một phút trước". Và kiểu như - quá sức chịu đựng. Tôi không thể chịu đựng được nữa."

Khuyến nghị: Phòng yên tĩnh.

Khi mọi người bị kích thích quá mức bởi đầu vào cảm giác và/hoặc tương tác xã hội liên tục, mạnh mẽ, họ thường được hưởng lợi từ việc rút lui đến một môi trường yên tĩnh, ít kích thích để thư giãn và nạp lại năng lượng. Cả những người mắc chứng tự kỷ và những người có bạn bè thân thiết, đôi tác hoặc gia đình mắc chứng tự kỷ thường gợi ý rằng
cons tạo ra một "phòng yên tĩnh" nơi những người tham gia có thể đến khi cảm thấy quá tải. Đây là, cho đến nay, gợi ý phổ biến nhất mà chúng tôi nhận được về cách cải thiện trải nghiệm của những người trong quang phổ tự
nhược điểm.

"Trong hội nghị gần đây nhất mà tôi tham dự vào tháng 4, họ đã lắp đặt thứ mới này, về cơ bản là họ chỉ có một căn phòng và hoàn toàn yên tĩnh. Họ có, giống như, cách âm trên tường, và họ có tai nghe âm thanh nổi mà bạn có thể đeo vào, và bạn có thể bật nhạc, hoặc bạn chỉ có thể ngồi đó và

màu sắc, và rất yên bình, và bạn thậm chí có thể thích, họ có những chiếc túi đệm và các thứ khác, và bạn có thể chỉ cần lấy một chiếc nắp. Và nó thực sự, thực sự tuyệt vời. Vì vậy, điều đó sẽ thật tuyệt vời."

Những người tham gia đã đưa ra một số gợi ý về cách tạo nên một căn phòng yên tĩnh có hiệu quả tối đa, bao gồm:

- Phòng phải được quảng cáo rõ ràng trong sô tay hướng dẫn là không gian yên tĩnh dành cho những người cần không gian yên tĩnh để nạp lại năng lượng và phải được theo dõi/giám sát để đảm bảo phòng chỉ được sử dụng cho mục đích này. (và không phải là nơi để giao lưu với người khác) - Phòng có thể được trang bị ghế thoải mái và/hoặc gối lười và thú nhồi bông dễ thương, tai nghe và/hoặc nút tai, các hoạt động yên tĩnh như tô màu hoặc các vật dụng nhỏ để nghịch ngợm, và một số nhu yếu phẩm cơ bản như nước, đồ ăn nhẹ hoặc hộp khăn giấy - Để phù hợp với những người có độ nhạy cảm về giác quan, lý tưởng nhất là phòng nên có đèn có thể điều chỉnh độ sáng, tránh màu sắc tươi sáng và những người giám sát phòng có thể được yêu cầu không sử dụng nước hoa và mùi hương nồng - Phòng có thể chứa các ô hoặc một vài cấu trúc giống như lều cho những người cần thời gian ở một mình, mặc dù cũng nên có không gian cho những người cần có người ở bên (ví dụ: không gian chính của phòng) - Nó nên được đặt ở nơi dễ tìm trên bản đồ, dễ tiếp cận từ các không gian xã hội chính của hội nghị, nhưng cũng không liền kề.

khu vực ồn ào hoặc có tiếng động. Tốt nhất là người tham gia không cần phải sử dụng thang máy hoặc thang cuốn khi cố gắng tiếp cận căn phòng này - Lý tưởng nhất là mọi người được phép ở trong phòng trong thời gian họ cần, mà không giới hạn thời gian - Sẽ rất hữu ích nếu nhân viên kiểm tra phòng thường xuyên hoặc thậm chí chỉ định một nhân viên đến trực tiếp phòng để đảm bảo phòng luôn sạch sẽ và ngăn nắp.

Lý tưởng nhất là nhân viên sẽ được đào tạo cơ bản về cách giao tiếp hiệu quả với những người mắc chứng tự kỷ và những người cảm thấy quá tải hoặc đau khổ, mặc dù họ không được kỳ vọng sẽ đảm nhận vai trò trị liệu - công việc của họ chỉ là đảm bảo không gian luôn sẵn có và dễ tiếp cận cho những người cần. Các đề xuất trên đại diện cho một không gian yên tĩnh lý tưởng tại một hội nghị, và chúng tôi nhận ra rằng nhiều hội nghị sẽ không có đủ nguồn lực để thực hiện hoàn hảo ý tưởng này. Ngay cả một bản sao của ý tưởng này, một thứ đơn giản như một căn phòng yên tĩnh, đơn giản ở một bên, nơi không có sự kiện nào được lên lịch và được phân bổ đơn giản như một không gian yên tĩnh cũng sẽ giúp những người tham dự tận hưởng tốt hơn bầu không khí sôi động của một hội nghị về thú cưng với sự thoải mái và an toàn khi biết rằng họ có một nơi để đến nếu mọi thứ trở nên quá sức đối với họ. Vấn đề: "Mặc dù cộng đồng người hâm mộ thú cưng có thể cung cấp các công cụ để giải quyết việc tương tác với mọi người, nhưng cuối cùng, bạn vẫn phải tương tác với họ. Điều đó vẫn có thể khó khăn." Nhiều người tham gia lưu ý rằng, mặc dù fandom đã giúp họ giải quyết các vấn đề xã hội, họ vẫn gặp khó khăn trong giao tiếp: gặp khó khăn trong việc hiểu người khác, gặp khó khăn trong việc khiến họ hiểu mình và lo lắng về cách người khác sẽ diễn giải họ. Mặc dù fandom furry giúp giảm bớt một số thách thức mà những người mắc chứng tự kỷ phải đối mặt, nhưng các vấn đề không biến mất hoàn toàn.

"Một trong những điều hơi khó khăn là: phần lớn những gì tôi phải vật lộn là ngôn ngữ cơ thể của mọi người-giao tiếp với mọi người và cố gắng đọc tâm trạng hoặc cách họ sử dụng cơ thể hoặc khuôn mặt của họ để thể hiện cảm xúc của họ. Điều đó khá là khó khăn."

Những người tham gia thường báo cáo rằng họ cảm thấy lo lắng khi gặp phải những phản ứng tiêu cực về lối giao tiếp xã hội của mình mặc dù họ coi cộng đồng người hâm mộ nói chung là một không gian chấp nhận và không phán xét.

"Tôi luôn lo lắng, kiểu như, liệu mọi người có bị tắt hưng không vì tôi - tôi có đang phát cuồng không? Và tôi có nói quá nhiều về một điều này không? Tôi có nói quá nhiều không? Và vì vậy, sự tự ý thức-với bất kỳ tương tác xã hội nào-nó không biến mất hoàn toàn."

Những người tham gia lưu ý rằng một khi những người thích thú tìm hiểu về những thách thức giao tiếp xã hội này, họ thường có thể và sẵn sàng hỗ trợ.

"Những người bạn mà tôi gặp lúc đầu trong cộng đồng, lúc đầu họ hơi e ngại tôi, vì tôi nói rất theo nghĩa đen-rất rát theo nghĩa đen. Và vì thế, việc giao tiếp trở nên hơi khó khăn, lúc đầu. Nhưng, tôi rất may mắn vì những người tôi gặp, mặc dù, khi tôi nói với họ rằng 'này - đôi khi tôi không hiểu chuyện này, và nếu tôi nói sai thì hãy nói cho tôi biết', tôi rất may mắn vì phản ứng của họ đối với

nghĩa là, 'Tôi sẽ vui vẻ làm việc với bạn bất cứ điều gì bạn cần.'"

"Đôi khi tôi không phải lúc nào cũng hiểu người khác muốn nói gì, nhưng sau đó tôi chỉ nói, 'Tôi bị Asperger, tôi có vấn đề về hiểu biết. Bạn có thể nói rõ hơn được không?' Vì vậy, thông thường họ hiểu."

Mặc dù những thách thức về giao tiếp xã hội đi kèm với chứng tự kỷ, cũng như các tình trạng khác (như ADHD, chứng khó đọc, khuyết tật xử lý thính giác và khiếm khuyết về lời nói), không hoàn toàn biến mất trong cộng đồng người hâm mộ furry, nhưng chúng trở nên ít vấn đề hơn, đặc biệt là khi những người khác xung quanh họ quen thuộc với những thách thức này và đã ra hiệu rằng họ sẵn sàng giúp đỡ. Khuyến nghị: Giáo dục cho cộng đồng người hâm mộ về chứng tự kỷ và các tình trạng liên quan. Những người tham gia đề xuất rằng sẽ hữu ích nếu tổ chức một hội thảo nơi những người tham gia có thể tìm hiểu thêm về chứng tự kỷ và các tình trạng liên quan từ quan điểm chấp nhận, không phán xét. Đặc biệt, khi được hỏi họ muốn những người khác trong cộng đồng người hâm mộ biết gì về tình trạng của họ, những người tham gia trong phỏng vấn đã đề cập đến một số điều:

- Một số người gặp khó khăn trong việc hiểu các câu hỏi tu từ và châm biếm, và có xu hướng hiểu sai mọi thứ Nghĩa đen là - Một số người gặp khó khăn trong việc nhận diện và nhớ khuôn mặt (ngay cả khi họ có thể nhận diện và nhớ trang phục thú) - Đôi khi xung đột xã hội này sinh do hiểu sai các tín hiệu xã hội, thay vì do bất đồng thực sự hoặc ý định xấu.

- Khi ai đó càn nhanh chóng rời khỏi một tình huống xã hội, có thể là do họ bị choáng ngợp nhanh chóng bởi các kích thích bên ngoài mà họ không còn có thể xử lý hiệu quả nữa-dó không phải là vấn đề cá nhân - Chỉ vì ai đó có thể xử lý một tình huống hiệu quả và thoải mái trong quá khứ (thậm chí là quá khứ rất gần đây), không có nghĩa là họ có thể làm như vậy ngay bây giờ. Hoàn cảnh bên trong và bên ngoài của họ có thể đã thay đổi theo những cách đáng kể và những thay đổi đó có thể không rõ ràng đối với những người xung quanh họ - Trải nghiệm về thời gian của mọi người là khác nhau. Trong khi một người có thể tập trung vào thời điểm hiện tại, thì người khác có thể cần lập kế hoạch cho tương lai để cảm thấy an toàn và bảo mật

- Các mô hình suy nghĩ và quá trình suy nghĩ của mọi người khác nhau, vì vậy lời khuyên hữu ích cho một người có thể không phải là chiến lược đối phó hữu ích cho người khác Một số người tham gia cũng đề cập rằng nhân viên hội nghị và an ninh có thể được đào tạo cơ bản về cách tương tác hiệu quả với một người trên

người mắc chứng tự kỷ đang gặp khó khăn. Khuyến nghị: Ruy băng tôn vinh sự đa dạng thần kinh Ngoài việc giúp nâng cao nhận thức về sự đa dạng thần kinh trong cộng đồng người hâm mộ, nhiều người tham gia, cả những người mắc chứng tự kỷ và cha mẹ của những người trẻ mắc chứng tự kỷ, đã đề cập rằng có thể hữu ích khi có một cách để xác định những người quen thuộc với chứng tự kỷ và những người có thể hỗ trợ nhu cầu xã hội và giao tiếp của những người mắc chứng tự kỷ, hoặc giúp những người mắc chứng tự kỷ xoa dịu hoặc tránh những tình huống xã hội khó xử. 11.

"Tôi sẽ rất thích nếu có một số dạng nhận dạng cho những người thân thiện với chứng tự kỷ. Với tư cách là cha mẹ, tôi có thể nhận dạng rằng, 'Ô, người này hiểu, giao tiếp này sẽ có một chút thách thức.' Tôi nghĩ rằng khi bạn nói về các nghệ sĩ, họ có thể không hiểu chúng ta đến từ đâu, khi chúng ta thực sự cụ thể về một điều gì đó. Tôi thậm chí sẽ có xu hướng nói chuyện với một nghệ sĩ hơn nếu tôi thấy một số dạng nhận dạng nói rằng, 'Tôi hiểu rồi', ngay cả khi bản thân họ không nằm trong phỏng tự kỷ. Vì vậy, một số dạng nhận dạng. Tôi không biết các bạn cảm thấy thế nào về điều đó nhưng với tư cách là cha mẹ, điều đó sẽ giúp ích cho tôi."

11 Thuật ngữ "sự đa dạng về thần kinh" (khi nói về một nhóm, hoặc "sự đa dạng về thần kinh" khi.

(nói về một cá nhân) thường được dùng để mô tả sự khác biệt trong não bộ của con người theo cách có thể nhận ra và đánh giá cao sự khác biệt đó mà không coi đó là bệnh lý.

"Đối với một số người, giống như tôi, tôi gặp khó khăn trong việc diễn đạt nhanh chóng rằng tôi có vấn đề về giao tiếp, vì vậy tôi nghĩ rằng việc có một dải ruy băng chỉ ghi 'rối loạn thần kinh' cũng giống như có một chiếc nút có nghĩa là, 'Tôi có vấn đề về điều này...' Vì vậy, với tôi, điều đó sẽ hữu ích. Tôi biết điều đó sẽ áp dụng cho tất cả mọi người vì không phải ai cũng muốn chia sẻ điều đó. Nhưng sau đó, bạn không cần phải lấy một dải ruy băng nếu bạn không cảm thấy thoải mái với nó.

Trong một số nhóm tập trung, những người tham gia đã thảo luận liệu có nên có một dải ruy băng dành riêng cho những người tự nhận mình là người có sự khác biệt về thần kinh và một dải ruy băng khác dành cho những người "thân thiện với sự khác biệt về thần kinh" hay liệu có hợp lý hơn khi có một hình ảnh có chức năng giống như lá cờ Tự hào (được sử dụng bởi cả những người LBGTQ và những người ủng hộ những người LGBTQ, mà không chỉ rõ bên nào).

bạn là). Sự đồng thuận chung là tốt nhất nên có một dải ruy băng cho biết người đó quen thuộc với sự đa dạng thần kinh theo một cách nào đó, mà không gợi ý mọi người tiết lộ liệu họ có tự nhận mình là "người có sự khác biệt thần kinh" hay không. Chúng tôi khuyên rằng hội nghị nên cung cấp một dải ruy băng - có thể là một dải Möbius cầu vòng (một biểu tượng phổ biến cho sự đa dạng thần kinh) được vẽ như những chiếc đuôi động vật cầu vòng được liên kết với nhau –với cụm từ "Tôn vinh sự đa dạng thần kinh". 12 Chương trình hội nghị và tờ rơi thông tin sau đó có thể giải thích về dải ruy băng bằng cách nói điều gì đó như sau:

"Bộ não của chúng ta hoạt động theo những cách khác nhau, và một số người trong chúng ta có những cách giao tiếp khác nhau. Một số người trong chúng ta có thể mất nhiều thời gian hơn để nói, hoặc lâu hơn một chút để hiểu những gì bạn nói. Một số người trong chúng ta nói về những điều chúng ta quan tâm trong một thời gian thực sự dài, và gặp khó khăn khi chuyển hướng nhanh chóng. Một số người trong chúng ta thích nói chuyện với nhiều người-những người khác nhanh chóng mệt mỏi vì giao tiếp xã hội và có thể phải biến mất vào hang ổ của chúng tôi nếu chúng tôi cảm thấy quá tải. Những khác biệt này là một phần tạo nên công đồng của chúng tôi rất đặc biệt-một nơi mà mèo, chó, sói, cáo, rồng và thỏ đều có thể tụ tập cùng nhau."

12 Một số độc giả có thể quen thuộc với hình ảnh các mảnh ghép hình như một biểu tượng của.

tự kỷ. Nói một cách nhẹ nhàng, biểu tượng này gây tranh cãi, một phần không nhỏ vì mối liên hệ của nó với tổ chức Autism Speaks và quan điểm của tổ chức này trong nhiều năm qua rằng tự kỷ là căn bệnh cần được khắc phục hoặc chữa khỏi, cách tổ chức này coi tự kỷ là gánh nặng cho cha mẹ và xu hướng lén tiếng thay mặt cho người tự kỷ thay vì cho phép người tự kỷ tự biện hộ.

"Nếu ai đó đeo ruy băng 'Celebrate Neurodiversity!' thì có nghĩa là họ biết và đánh giá cao rằng não có thể hoạt động theo nhiều cách khác nhau. Nếu bạn tò mò về cách ai đó quyết định đeo ruy băng Celebrate Neurodiversity, hãy thử nói 'Tôi thích ruy băng của bạn!' và có thể họ sẽ cho bạn biết thêm về lý do tại sao họ đeo nó."

Một số người tham gia cũng đề cập rằng cộng đồng người hâm mộ furry đã bắt đầu có những bước tiến trong việc hỗ trợ những người có sự khác biệt về thể chất, nhận thức và giao tiếp vì cam kết của họ đối với tính toàn diện.

–một phần vì họ quá quen với việc chiều chuộng những người mặc đồ thú, những người có khả năng di chuyển, thị lực, thính giác hoặc khả năng nói thường khá hạn chế! Cung cấp thêm kiến thức cho cộng đồng người hâm mộ về cách não bộ, cơ thể và phong cách giao tiếp của mọi người khác nhau và cung cấp cho những người thích thú một cách để báo hiệu rằng họ hiểu và sẵn sàng giúp đỡ sẽ giúp những người mắc chứng tự kỷ nhìn thấy và biết rằng họ

có thể trộn cậy vào sự hỗ trợ đó từ cộng đồng của họ. Vấn đề: "Tôi không biết cách tương tác đúng mục với tất cả những người này vì tôi thực sự hầu như không biết bất kỳ ai trong số họ." Nhiều người tham gia mắc chứng tự kỷ cho biết họ gặp khó khăn trong việc biết cách giao lưu trong các nhóm lớn hơn, đặc biệt là khi bắt đầu trò chuyện với người lạ hoặc tham gia vào các cuộc trò chuyện nhóm.

Người tham gia: Khá khó vì tôi không biết khi nào nên can thiệp hoặc khi nào nên tương tác, đại loại thế. Thật sự khó với tôi vì tôi, ừm, tôi bị tự kỷ, và tôi không biết cách tương tác đúng mục với tất cả những người này vì tôi thực sự hầu như không biết bất kỳ ai trong số họ. Nhà nghiên cứu: Khi nào thì cách này hiệu quả với bạn? Người tham gia: Ờ thì khi tôi biết ai đó, tôi đoán vậy. Tôi có thể dễ dàng đi đến chỗ họ và nói, 'Này, tôi biết bạn ở nơi này' hoặc đại loại thế. Nhà nghiên cứu: Và điều gì khiến nó khó hơn? Người tham gia: Khi tôi không thực sự biết họ vì, ừm, họ có rất nhiều bạn khác, và họ không thực sự có thời gian cho một người như tôi mà họ không biết.

Kết quả là, nhiều người tự kỷ thích thú vật thường cảm thấy lạc lõng hoặc bị gạt ra ngoài lề trong các buổi tụ tập xã hội đông người. 13.

"Tôi chưa bao giờ là người hòa đồng ngay từ đầu, và tôi thấy khó có thể là người đầu tiên bắt đầu nói chuyện, hoặc, bạn biết đấy, lên tiếng. Tôi không bao giờ chắc chắn phải nói gì, trừ khi, bạn biết đấy, có người hỏi tôi. Một câu hỏi, hoặc chúng ta đã đi được một nửa chặng đường trong cuộc trò chuyện, và tôi, bạn biết đấy, có một điểm cần nêu ra. Những nhóm đông người luôn khiến tôi lo lắng."

Đôi khi, sự lo lắng này xuất phát từ nhận thức sai lầm rằng mọi người đều biết nhau và đã hoàn toàn thoải mái với nhau.

"Bạn sẽ ngạc nhiên khi biết có bao nhiêu người kiểu như: 'Tôi chỉ cảm thấy ngại ngùng vì mọi người đều biết nhau và tôi thực sự không biết cách vào' và tôi kiểu như, tất cả những gì bạn cần là một ai đó đến, 'này, đến đây. Bạn có thể ngồi với chúng tôi.' Và đó là những gì tôi cố gắng làm.' Bởi vì đó là cách tôi vào. Tôi đã sợ. Tôi không biết mình đến từ đâu. Trong buổi gặp gỡ đầu tiên của tôi, buổi gặp gỡ nhỏ bé này. Và tôi đã rất sợ vì tôi biết người đã đưa tôi đến đó để đi cùng 'vì tôi muốn ít nhất có một người mà tôi biết, nhưng tôi thực sự - tôi đã đến và tôi kiểu như 'Tôi phải lấy hết can đảm', và tôi đã nói chuyện với một cô gái. Người tình cờ trở thành bạn thân nhất của tôi trong bốn năm nay."

Với một số người, việc có ít nhất một người bạn tốt có thể giới thiệu sẽ tạo nên sự khác biệt lớn khi phá vỡ sự ngại ngùng.

"Khi tôi mới tham gia, tôi hơi lo lắng khi phải làm quen với bất kỳ ai. Và điều thực sự giúp tôi hòa nhập là thực sự được gặp gỡ một vài người và họ thực sự khuyến khích tôi ra ngoài và vui chơi, và đó thực sự là khoảng thời gian vui vẻ."

Nói chung, việc tự giới thiệu bản thân với từng người cũng dễ hơn là tham gia vào các cuộc trò chuyện nhóm lớn.

13 Không muốn nói như đang nhắc lại, những cảm xúc này không chỉ riêng có ở một số người.

furries thần kinh đa dạng; chúng cũng thường được những furries thần kinh điển hình trải nghiệm! Chúng tôi đã quan sát thấy vô số furries lang thang quanh hội nghị furry đầu tiên của họ một mình, quá lo lắng để giới thiệu bản thân với những người khác xung quanh.

"Tôi cũng có một số thách thức, chẳng hạn như khi ở cùng với những nhóm lớn. Vì vậy, tôi cố gắng tương tác với một cá nhân duy nhất vào một thời điểm nào đó, để cảm thấy rằng tôi có được sự tương tác cần thiết để gắn kết tình bạn."

Một khi đã kết nối, tương tác sẽ trở nên dễ dàng hơn nhiều.

"Khó để nói trước, nhưng một khi bạn đã nói, mọi thứ sẽ dễ dàng hơn. Và sau đó, như tôi đã nói, nó cứ thế tăng dần. Giống như tôi tự tin hơn và sau đó tôi có thể bắt đầu nói chuyện với nhiều người hơn, và cảm thấy thoải mái khi làm điều đó."

Khuyến nghị: Các sự kiện nhóm nhỏ hướng đến những người mắc chứng tự kỷ và những người có sự khác biệt về giao tiếp xã hội khác. Để giúp những người gặp khó khăn khi gặp gỡ mọi người trong các bối cảnh nhóm lớn như các hội nghị furry, chúng tôi khuyến nghị rằng các hội nghị nên cân nhắc tổ chức một "Buổi gặp gỡ và chào hỏi NeurodiFURsity", nơi những người có vấn đề về giao tiếp xã hội có thể kết nối với nhau trong các nhóm nhỏ hơn nhóm và nơi họ không phải lo lắng liệu những người xung quanh có muốn nói chuyện với họ hay không.

"Tôi nghĩ rằng có thể hữu ích khi có những cơ hội hoặc buổi họp mà mọi người có thể tham gia với số lượng ít hơn, điều đó sẽ giúp những người trong phỏng tự kỷ cảm thấy dễ dàng hơn một chút hoặc không do dự. Bởi vì điều đó vẫn không dễ dàng."

Sự kiện có thể có các cơ hội được sắp xếp để trò chuyện với một người khác tại một thời điểm, với một số người tham gia để xuất một hình thức giống như "hẹn hò tốc độ" nơi mọi người được ghép đôi ngẫu nhiên với những người tham dự hội thảo khác để trò chuyện ngắn, có thể trong khi chọn chủ đề trò chuyện từ danh sách. 14

"Nếu có một buổi họp ở đây được biên soạn và để cập rằng đây là buổi họp dành cho những người mắc chứng tự kỷ để họ có cơ hội gặp gỡ mọi người - nhưng trong buổi họp nhóm này, đó sẽ là cơ hội gặp mặt riêng trong vài phút ở một khu vực yên tĩnh hơn."

14 Trên thực tế, một số người tham gia của chúng tôi đã đề cập rằng các nhóm tập trung của chúng tôi đã hoạt động theo hướng này.

cách dành cho họ: cho họ cơ hội trò chuyện có cấu trúc trong một nhóm nhỏ và yên tĩnh.

Những sự kiện như thế này sẽ cho phép những người trong phỏng tự kỷ kết nối và có khả năng lập chiến lược cho những trải nghiệm và khuyến nghị từ chính trải nghiệm của họ. Nó cũng có khả năng tạo ra cảm giác thân thuộc hơn.

"Tôi nghĩ một phần là khi bạn nhận ra mình không đơn độc, điều đó sẽ giúp ích cho bạn.

Bởi vì đôi khi bạn nghĩ 'ôi chỉ có mình tôi thôi, tôi là người duy nhất hoảng loạn, tôi là người duy nhất gặp vấn đề' và bạn chỉ dựng lên toàn bộ tình huống này, giống như bạn đang gặp gỡ và chào hỏi vậy, bạn thấy đây những người khác cũng giống như bạn, đôi khi sẽ dễ dàng hơn."

Vì lý do này, chúng tôi khuyến nghị các hội nghị furry nên cân nhắc tạo cơ hội cho những người tự nhận mình là người có sự khác biệt về thần kinh gặp gỡ và giao lưu với nhau. 15 Những cơ hội có cấu trúc theo nhóm nhỏ này để mọi người tương tác trực tiếp mà không sợ đặt câu hỏi liệu người kia có muốn nói chuyện với bạn hay không hoặc phải vật lộn để nghĩ xem nên nói về điều gì sẽ giúp ích cho những người đang phải vật lộn với rào cản ban đầu này để kết bạn. Chúng tôi cũng khuyến nghị rằng bất kỳ sự kiện nào như thế này nên được lên lịch sớm trong chương trình để những người tham dự có thể hưởng lợi từ những kết nối mà họ đã tạo ra bằng cách có thể tương tác với những người bạn mới tìm thấy của mình trong suốt phần còn lại của hội nghị.

Khuyến nghị: Hướng dẫn viên tình nguyện Một khuyến nghị khác là lập danh sách những người tình nguyện có thể đi cùng những người mới nhút nhát và dẫn họ đi tham quan.

"Trong hội nghị đầu tiên của tôi, tôi đã chết đuối, và tôi đã gặp một người trong một hội thảo viết văn, người đã đề nghị chỉ hộ tống tôi đi xung quanh. Và điều đó, chỉ cần có một người ở đó mà tôi có thể tin tưởng, tôi có thể chỉ cần nói chuyện với họ, điều đó thực sự giúp tôi, vì vậy tôi không phải tập trung vào mọi thứ xung quanh mình."

"Có người có thể hướng dẫn bạn có thể giúp ích rất nhiều."

Có rất nhiều cuộc thảo luận trong các nhóm về cách thiết lập danh sách như vậy, nơi lưu trữ và cách mọi người có thể tham gia, mặc dù không có sự đồng thuận rõ ràng nào về các phương pháp hay nhất ngoài cảm giác rằng nó có thể tương tự như cách mọi người tình nguyện làm người xử lý trang phục thú.

15 Ngoài ra, hãy thực tế nhé: Từ "neurodiversity" quá hay để bỏ qua!

cơ chế xử lý vấn đề này hiệu quả chắc chắn sẽ khác nhau tùy theo từng sự kiện. Điều quan trọng là phải đảm bảo rằng bất kỳ ai đến một hội nghị và cảm thấy ngại khi gặp gỡ những người mới đều có thể có ít nhất một người mà họ có thể kết bạn, một người để giới thiệu họ với những người khác và nói chung là trở thành bạn của đám đông. Khuyến nghị: Ghế dài thân thiện Một khuyễn nghị liên quan khác do một trong những biên tập viên của chương này đưa ra là chỉ định một chiếc ghế dài hoặc một vị trí tương tự khác trong không gian hội nghị chính, nơi những người tham dự có thể ngồi nếu họ muốn có ai đó bắt chuyện

họ. Trái ngược với những không gian tụ tập không chính thức như "Sở thú", nơi mọi người có thể đến vì đủ mọi lý do, Friendly Bench được đánh dấu rõ ràng là nơi dành cho những người muốn gặp gỡ và trò chuyện với những người khác mà họ không biết. Thật vậy, một trong những điểm gây lo lắng lớn nhất khi tiếp cận ai đó để chào hỏi là tự hỏi liệu người đó có muốn nói chuyện với bất kỳ ai không. Chiếc ghế dài thân thiện loại bỏ sự mơ hồ này khỏi tình huống và khuyến khích mọi người tự tin hơn khi bắt đầu cuộc trò chuyện với người lạ. Mặt khác, những người yêu thích thú vật và muốn giúp những người yêu thích thú vật cô đơn hoặc nhút nhát giao lưu có thể dễ dàng đến xem có ai đang ngồi một mình trên ghế dài không. Vấn đề: "Tôi đã cố gắng đến đó kể từ khi tôi 18 tuổi.. Lý do về ngân sách và tài chính đã ngăn cản tôi." Nhiều người tham gia của chúng tôi chỉ ra rằng các yếu tố tài chính thường ngăn cản họ tham gia vào fandom theo mọi cách mà họ muốn.

"Nếu bạn không khá giả và không kiếm được nhiều tiền, mọi thứ sẽ rất khó khăn và căng thẳng."

Trong khi tiền bạc thường là yếu tố hạn chế đối với nhiều furry, xét đến cả chi phí cho trang phục lông thú và các hội nghị (xem Chương 8), cũng như thực tế là nhiều furry còn trẻ và đang học đại học (xem Chương 13), những người mắc chứng tự kỷ thường gặp thêm khó khăn khi phải vật lộn để tìm và giữ việc làm. Cha mẹ của những thanh thiếu niên mắc chứng tự kỷ, nói riêng, thường báo cáo rằng họ cảm thấy bị giằng xé giữa nỗi lo lắng về chi phí cho trang phục lông thú và sự trân trọng đối với những lợi ích xã hội mà chúng mang lại.

"Tôi đã giúp cô ấy mua nó trước. Tôi nghĩ là chín trăm đô la Mỹ - và tôi đã rất kinh ngạc. Và tôi đã nói, "Ôi trời ơi. Chín trăm đô la." Bố cô ấy hơi nản lòng vì giá cả, nhưng tôi nói, 'Đó là tiền của cô ấy.'

Hãy để cô ấy mua những gì cô ấy muốn. Cô ấy rất hướng nội, rất ít nói, nhưng.

khi cô ấy đeo mặt nạ, mặc trang phục, cô ấy trở nên rất phản khích, và cô ấy sẽ tạo dáng chụp ảnh, và bạn biết đấy, tôi chưa bao giờ thấy cô ấy làm thế trong đời. Vì vậy, tôi nghĩ, đối với cô ấy - và đối với tôi - thật tuyệt khi thấy cô ấy thể hiện những cảm xúc khác nhau."

Khuyến nghị: Khám phá các cơ hội tài trợ/giảm giá cho những người trong phò tự kỷ Đây là một trong những vấn đề mà ít có giải pháp rõ ràng nào xuất hiện trong các cuộc thảo luận của chúng tôi. Với tư cách là một nhóm nghiên cứu, chúng tôi tự hỏi liệu có thể có cơ hội tạo ra hoặc tìm kiếm hỗ trợ tài chính cho những người mắc chứng tự kỷ muốn tham dự các hội nghị hoặc mua một bộ đồ thú nhưng không thể làm như vậy do

thiếu nguồn tài chính. Một thách thức đối với chương trình giảm giá hoặc học bổng chính thức là nhiều người bị ảnh hưởng bởi chứng tự kỷ hoặc những thách thức giao tiếp xã hội tương tự không có khả năng đoán tự kỷ chính thức, đặc biệt là những người không đủ khả năng để được chẩn đoán. Một thách thức khác là giảm giá

các chương trình hướng đến một nhóm có nguy cơ gây ra sự bất bình đẳng đối với các nhóm khác cũng có thể được hưởng lợi từ sự hỗ trợ đó (ví dụ: những người thích thú vật thuộc các nhóm bị thiệt thòi theo những cách khác).

16 Một lựa chọn khác là giải quyết vấn đề này thông qua sự hợp tác không chính thức: ví dụ, một nhà sản xuất trang phục thú có thể sẵn sàng làm việc với chi phí thấp hơn với các mạng lưới các nhà tri liệu/bác sĩ lâm sàng làm việc với những người mắc chứng tự kỷ. Một lựa chọn khác có thể là tạo ra một quỹ học bổng cho những người mắc chứng tự kỷ để họ được hỗ trợ chi phí đi lại đến một hội nghị về trang phục thú. Mặc dù thoạt đầu có vẻ xa vời khi cho rằng các nguồn bên ngoài có thể sẵn sàng tài trợ cho một nỗ lực như thế này, nhưng khi lợi ích của cộng đồng người mắc chứng tự kỷ và việc hóa trang thú dành cho những người mắc chứng tự kỷ ngày càng được biết đến rộng rãi hơn, những người bên ngoài cộng đồng có thể sẵn sàng hỗ trợ tài chính hơn. Cuối cùng, điều quan trọng cần lưu ý, như nhiều người tham gia đã làm, là việc mua một bộ trang phục thú đắt tiền hoặc thậm chí tham dự một hội nghị quốc gia lớn không nhất thiết phải là một phần của cộng đồng người hâm mộ. Sự gia tăng liên tục của các sự kiện địa phương, sự mở cửa cộng đồng đối với các hình thức hóa trang thú ít phức tạp hơn và sự sẵn lòng của

nhiều thành viên trong cộng đồng cho phép bạn bè thử bộ đồ của họ giúp tạo ra nhiều cơ hội hơn có sẵn cho nhiều người hơn.

16 Người ta có thể gợi ý rằng những người thích thú vật có thể gây quỹ thông qua các hoạt động từ thiện như vậy.

quỹ, vì furries là những người gây quỹ huyền thoại-gần như mọi hội nghị furry đều bao gồm một cuộc đấu giá từ thiện tại cốt lõi của chương trình. Tuy nhiên, những nỗ lực từ thiện này theo truyền thống hướng đến các tổ chức phúc lợi động vật.

phạm vi người dân. Vấn đề không phải là thiếu tiền, mà là thiếu khả năng tiếp cận. Do đó, các giải pháp tiền tệ không phải là lựa chọn duy nhất! 17 Vấn đề: "Với tôi, điều này rất lạ" Cha mẹ và các thành viên khác trong gia đình của thanh thiếu niên mắc chứng tự kỷ chiếm một vị trí đặc nhất trong cộng đồng người hâm mộ. Họ thường tìm hiểu về một nền văn hóa mới và xa lạ và có thể cảm thấy không chắc chắn về việc có nên hỗ trợ họ hay không

sự tham gia của thành viên gia đình vào nền văn hóa đó hoặc, nếu họ muốn ủng hộ nó, họ có thể không biết cách ủng hộ nó. Điều này đặc biệt có khả năng xảy ra nếu họ là người mới khi nói đến fandom furry. Nói về ý tưởng này, các thành viên gia đình của những người mắc chứng tự kỷ thường báo cáo rằng ban đầu họ có cảm giác bối rối hoặc thậm chí là lo lắng về fandom, cảm giác này thường biến mất khi họ trở nên quen thuộc hơn với fandom.

"Với tôi, điều này rất kỳ lạ. Đó là lý do tại sao tôi đến để xem nó là gì, tại sao con trai tôi lại tham gia vào nó. Nhưng bây giờ nó có ý nghĩa hơn với tôi. Bạn biết đấy, cách anh ấy nhìn nhận mọi thứ, đó là những gì tôi đang thấy bây giờ! Được rồi, tôi không hiểu: tại sao người này lại ăn mặc như thế này? Tại sao người này lại hành động như vậy?

'Bởi vì đó không phải là cách tôi diễn giải mọi thứ. Nhưng anh ấy rất thoải mái với điều đó, và anh ấy thoải mái ở đây. Tôi nghĩ rằng rất nhiều nhu cầu cần phải dành cho giáo dục, cho những người như tôi.'

Mặc dù vậy, đôi khi cha mẹ vẫn tự hỏi làm thế nào để giúp con mình được an toàn trong một nền văn hóa xa lạ, đặc biệt là khi Internet đóng vai trò trung tâm.

"Tôi có thể hỏi một câu hỏi không? Một trong những điều mà tôi thực sự lo lắng, giống như bạn đã nói, bạn trò chuyện trực tuyến với bạn bè của mình - anh ấy không có bạn bè nào mà anh ấy tương tác trực tiếp trừ khi anh ấy ở đây. Tất cả đều trực tuyến. Và tôi luôn lo lắng rằng sẽ có những người lợi dụng anh ấy.

Có ai có thể nói chuyện với tôi về vấn đề đó không, liệu đó có phải là mối quan ngại chính đáng không?"

17 Một giải pháp khả thi khác, ví dụ, có thể là kêu gọi sự đóng góp của những người "đã nghỉ hưu".

bộ đồ lông thú để thử hoặc chia sẻ với những người chơi lông thú tại một hội nghị không đủ khả năng mua bộ đồ lông thú của riêng mình nhưng vẫn muốn có cơ hội tự mình thử mặc đồ lông thú. Số không tồn kém nhiều-có lẽ chi phí cho một bình xịt khử trùng tốt để duy trì vệ sinh tốt khi mặc chung một bộ đồ thú!

Họ phải vật lộn với việc làm sao để có thể tiếp tục quá trình học tập mà họ và các thành viên trong gia đình đã trải qua tại các sự kiện dành cho người lông thú khi họ trở về nhà.

"Bạn không biết tôi mong muốn có một nhóm như thế này gần nơi chúng ta sống đến mức nào, nơi tôi có thể đến và nói chuyện với mọi người để tìm ra: Tôi đang làm gì có ích? Tôi đang làm gì không có ích? Tôi thực sự mong muốn có một nơi đó tôi có thể đến để nói chuyện với mọi người!"

Khuyến nghị: Xem xét các buổi họp mặt thông tin cho phụ huynh địa phương trong suốt cả năm là một lĩnh vực khác mà các cuộc thảo luận nhóm của chúng tôi không đưa ra nhiều câu trả lời rõ ràng. Tuy nhiên, nghiên cứu của chúng tôi nhóm đã có một số suy nghĩ về vấn đề này. Các hội nghị về thú lông như Anthrocon cung cấp các hội thảo và sự kiện chào đón và cung cấp thông tin cho các bậc phụ huynh đi cùng con em mình đến hội nghị. Tuy nhiên, các sự kiện này chỉ diễn ra tại một số hội nghị và ngay cả khi chúng diễn ra, chúng cũng chỉ diễn ra tại hội nghị, một lần một năm. Các buổi họp mặt trong năm dành cho các bậc phụ huynh có con em quan tâm đến fandom thú lông có thể hữu ích, đặc biệt là đối với các bậc phụ huynh và thành viên gia đình của những người thú lông thần kinh khác biệt.

Một số loại cuộc gặp gỡ "Sự đa dạng về thần kinh trong cộng đồng Furry" tại Pittsburgh hoặc các thành phố lớn khác tổ chức hội nghị, lý tưởng nhất là trước khi hội nghị diễn ra, sẽ cho phép phụ huynh tìm hiểu thêm về sự kiện mà con mình muốn tham dự và có thể giúp gia đình chuẩn bị cho sự kiện, dự đoán nhu cầu của con mình và thậm chí giúp chúng kết bạn trước để chúng có thể nuôi dưỡng trong chính hội nghị. Và nếu nhu cầu ở một thành phố duy nhất hơi thấp, thì không có lý do gì mà một cuộc gặp gỡ như vậy không thể được tổ chức trực tuyến cũng như thông qua hội nghị truyền hình. 18 Vấn đề: "Điều khó khăn là, cô ấy không thể nói với bất kỳ ai về điều đó."

Một mối quan tâm liên quan đến vấn đề trên, thường được cha mẹ và thành viên gia đình của những người mặc chứng tự kỷ nêu ra, là sự kỳ thị của xã hội đối với những người thích thú (xem Chương 21). Những người tham gia tự hỏi liệu sự kỳ thị này có khiến các thành viên gia đình họ khó được hưởng lợi từ sự hỗ trợ xã hội mà họ tìm thấy trong cộng đồng người hâm mộ hay không và liệu nó có thể được sử dụng để mang lại lợi ích cho phần đời còn lại của họ hay không, hoặc liệu họ có bị buộc phải tách rời khỏi cuộc sống hàng ngày hay không.

18 Một lần nữa, đây là một gợi ý có ích đối với không chỉ cha mẹ và các thành viên trong gia đình.

furries thần kinh khác biệt: các tổ chức như Moms of Furries đã chỉ ra rằng có nhu cầu về các sự kiện và nguồn lực dành cho các bậc cha mẹ có con là furries.

"Điều khó khăn là: cô ấy không thể thực sự nói với bất kỳ ai về điều đó. Và cô ấy làm ra những bộ trang phục tuyệt vời này, bạn biết đấy, và tôi luôn muốn cho bạn bè tôi xem. Bạn biết đấy, 'Hãy xem những thứ tuyệt vời mà cô ấy làm!' Và một người bạn của tôi hoàn toàn đồng ý với điều đó. Nhưng bất kỳ ai khác cũng sẽ kiểu như, bạn biết đấy, 'Bạn đang làm gì vậy? Tại sao bạn lại khuyến khích những thứ như thế này?'"

"Tôi nghĩ điều khó khăn nhất là, và tôi nhận thấy điều này ở trường của anh ấy khi anh ấy bắt đầu đi học: rằng các bạn cùng lớp của anh ấy lúc đầu có vẻ chê giê, bạn biết đấy, 'Ôi trời, tôi không thể tin là anh lại làm thế.'"

Khuyến nghị: Tiếp tục nỗ lực để sửa chữa những hiểu lầm và nâng cao nhận thức về fandom Như chúng tôi đã trình bày ở những nơi khác trong cuốn sách này, những định kiến và quan niệm sai lầm phổ biến về furries khiến họ khó có thể tích hợp những trải nghiệm fandom của mình-bao gồm cả những lợi ích mà họ nhận được từ fandom-vào phần còn lại của cuộc sống. May mắn thay, tình hình dường như đang thay đổi, bao gồm cả việc đưa tin tích cực hơn về fandom gần đây trên các phương tiện truyền thông như CNN và Rolling Stone, lớn hơn và đa dạng hơn

sự tham gia vào fandom, và một bức tranh thực tế hơn về những người thích thú đang tìm cách đưa mình vào nhận thức văn hóa khi những người thích thú giành được quyền kiểm soát câu chuyện của họ (ví dụ: phương tiện truyền thông xã hội, phim tài liệu do fandom sản xuất). Chúng tôi hy vọng rằng những cuốn sách như thế này, việc trình bày nghiên cứu của chúng tôi trên các tạp chí học thuật và việc truyền bá công trình của chúng tôi trên các phương tiện truyền thông đại chúng cũng sẽ giúp nâng cao nhận thức văn hóa về những người thích thú—cả về bản chất của họ và những lợi ích của fandom—đối với cả những người thích thú mắc chứng tự kỷ và đối với những người thích thú nói chung. Kết luận Công trình được trình bày ở đây chỉ đại diện cho một phần nhỏ trong số những câu hỏi này sinh khi chúng tôi đào sâu hơn vào chủ đề về chứng tự kỷ và sự đa dạng thần kinh trong fandom furry. Sự đóng góp của rất nhiều người thích thú có sự đa dạng thần kinh và các thành viên gia đình của họ đã giúp làm sáng tỏ một số vấn đề đặc đáo mà họ phải đối mặt trong fandom, cũng như một số giải pháp có khả năng mang lại hiệu quả. Quan trọng hơn, họ cũng đã nêu bật lý do tại sao việc thúc đẩy mạnh mẽ để biến fandom thành một nơi hòa nhập cho những người mê thú thần kinh khác biệt là điều đáng làm—những lợi ích mà họ đã báo cáo từ fandom cho thấy rõ ràng rằng fandom mê thú hoàn toàn có lợi cho họ. Hơn nữa, việc tìm hiểu về nhu cầu và khuyến nghị của những người mê thú thần kinh khác biệt cũng giúp làm sáng tỏ một số cách mới lạ để mang lại lợi ích không chỉ cho họ mà còn cho cộng đồng furry.

Nhin chung—nhiều khuyễn nghị mà họ đưa ra chắc chắn sẽ được cộng đồng người hâm mộ furry hoan nghênh! Chúng tôi mong muốn tiếp tục nghiên cứu này trong tương lai, vừa là cách tìm ra những câu hỏi và câu trả lời mới về sự đa dạng thần kinh trong cộng đồng người hâm mộ furry, vừa là cách để lên tiếng cho những người có nhiều điều để dạy chúng ta về cộng đồng người hâm mộ nhưng lại thường không được lắng nghe.

Tài liệu tham khảo Marshall, A. (2023, ngày 12 tháng 1). Bạn nên nói “người mắc chứng tự kỷ” hay “người tự kỷ”? Verywellmind. <https://www.verywellmind.com/should-you-say-person-with-autism-or-autistic-person-5235429>.

Chương 24.

Bản sắc Furry, Vốn Furry và Intrasonas: Kết hợp các phát hiện định lượng, định tính và nhân học để hình thành Mô hình giải quyết bản sắc cộng đồng Furry (FFIRM) Sharon E. Roberts.

Những quan niệm cơ bản của tôi về bản sắc, sự hình thành bản sắc và giải quyết bản sắc bắt nguồn từ một khuôn khổ lý thuyết ban đầu được Erik Erikson (1959, 1968, 1978) đưa ra vào giữa thế kỷ 20. và được phát triển thêm bởi các nhà xã hội học và tâm lý học khác trong 50 năm tiếp theo. Bản sắc đầm cập đến nhận thức về ý thức mạch lạc của một người về bản thân, tồn tại qua không gian và thời gian. Một đặc điểm cơ bản của định nghĩa về bản sắc của Erikson là một phần cốt lõi của con người phát triển trong thời thơ ấu và vẫn tương đối nhất quán trong suốt cuộc đời trưởng thành. Bản sắc của một người xuất hiện thông qua một hoạt động phát triển được gọi là hình thành bản sắc, được định nghĩa rộng rãi là quá trình mà một cá nhân tổng hợp các vai trò của người lớn, nhận dạng cá nhân, hành vi và giá trị - đạt được về mặt phát triển trong bối cảnh của một cộng đồng lớn hơn công nhận và xác nhận cá nhân (Erikson, 1959, 1968). Điều này trái ngược với giải quyết bản sắc, mô tả sự hoàn thành của quá trình phát triển liên quan đến bản sắc nhiệm vụ—đến các cam kết dài hạn đối với các vai trò và nhận dạng của người lớn kết nối các cá nhân với một cộng đồng lớn hơn đồng thời phân biệt họ với những người khác trong cộng đồng đó (Roberts, 2007). Theo quan niệm của chúng tôi về phép đo lường của nó, giải quyết bản sắc bao gồm các yếu tố phụ của “hình thành bản sắc bản thân (tích hợp và phân biệt) và hình thành bản sắc xã hội (vai trò công việc và thế giới quan)” (Roberts & Côté, 2014, tr. 225). Nói cách khác, các cá nhân trải qua quá trình chuyển đổi sang tuổi trưởng thành phải hoàn thành các nhiệm vụ phát triển liên quan đến việc tìm ra họ là ai và họ tin vào điều gì liên quan đến (1) ý thức cốt lõi về bản thân này phù hợp như thế nào trong một cộng đồng lớn hơn (sự hòa nhập) nhưng (2) đồng thời là duy nhất hoặc thích hợp trong cộng đồng đó (sự khác biệt) (Adams & Marshall, 1996), trong khi (3) có được các bằng cấp giáo dục hoặc kỹ năng cần thiết để tự duy trì (vai trò công việc) và (4) phát triển một thế giới quan được mài giũa truyền tải mục đích và ý nghĩa. Hơn nữa, sự hiểu biết này về bản sắc không chỉ kết hợp các khái niệm khám phá—và cam kết với—vai trò của người lớn (Marcia, 1968, 1980), nó làm nổi bật nhận thức về chủ quan đó

ý thức về bản thân và tính liên tục (bản ngã), tính liên tục về hành vi trong các mối quan hệ giữa các cá nhân (bản sắc cá nhân) và có vai trò và địa vị xã hội riêng.

được công nhận bởi cộng đồng lớn hơn (bản sắc xã hội) (Côté & Levine, 2002). Mô hình lý thuyết này của sự hình thành bản sắc kết hợp các yếu tố của một số ngành học, chẳng hạn như tâm lý học phát triển, tâm lý học xã hội và xã hội học. Tôi đã sử dụng khuôn khổ này trong sự nghiệp học thuật của mình để nghiên cứu nhiều khái niệm khác nhau: quá trình chuyển đổi từ giáo dục sang công việc ở thanh thiếu niên, hành vi chấp nhận rủi ro, rối loạn ăn uống và tất nhiên là cả furries. Đối với hầu hết các chủ đề này, chiến lược là đo lường các mức độ khác nhau của sự hình thành bản sắc hoặc giải quyết bản sắc và mô hình hóa cách điểm số trên các thang đo bản sắc này liên quan đến các biến do lưỡng khích, chẳng hạn như phong cách nuôi dạy con cái, sự chuẩn bị cho trường đại học, tần suất uống rượu theo đợt và kết quả sức khỏe tâm thần, như lo lắng. Một cảnh báo quan trọng: "Bản sắc furry" Một phóng viên của Daily Beast đã từng yêu cầu tôi làm rõ ý tôi khi tôi nói mọi người "xác định mình là furry" hoặc "furry xác định mình là fursona". Đối với tôi, danh tính furry ám chỉ ý thức về bản thân và cảm giác được thuộc về một cộng đồng của một cá nhân xuất phát từ việc tham gia vào fandom furry. Trong định nghĩa đó, tôi đang điều chỉnh các yếu tố của cách tiếp cận Eriksonian để mô tả sự hình thành danh tính và quá trình tự khám phá có ý nghĩa thông qua các kết nối nhân hóa và cộng đồng mà nhiều furry-nhưng không phải tất cả-

kinh nghiệm vì là một phần của fandom furry. Khi tôi nói về những người tự nhận mình là furry, tôi đang ám chỉ đến mối liên hệ có ý nghĩa và cảm nhận của họ với fandom furry, và khi tôi nói rằng "furry đồng nhất với fursona của họ," tôi đang mô tả mối liên hệ có ý nghĩa mà một số furry phát triển với fursona của họ có thể tạo điều kiện cho việc khám phá, tự phản ánh và nhận thức, và sự phát triển của con người. Công việc nhận dạng này diễn ra vì sự tham gia tự nguyện vào cộng đồng-một trạng thái lựa chọn đạt được. Do đó, bản sắc furry là một loại nội dung-một vai trò xã hội-hỗ trợ quá trình phát triển bản sắc. 1 Điều quan trọng là, bản sắc furry không phải là một định hướng trong cách tôi sử dụng thuật ngữ này. Nó là

không phải là trạng thái được bảo vệ. Đó là một danh tính người hâm mộ đặc biệt có ý nghĩa kết hợp sự tự phản ánh sáng tạo và kết nối với một cái gì đó lớn hơn bản thân. Theo cùng một cách, một người nào đó có thể xác định là một người hâm mộ Star Trek và trải nghiệm những lợi ích cá nhân và có ý nghĩa từ các hoạt động liên quan-tham dự các hội nghị, kết nối với người khác trực tiếp và trực tuyến, và hưởng lợi từ bất kỳ sự tự phản ánh nào, ý thức về sự gắn bó với một cộng đồng và sự phát triển sau đó với tư cách là một con người đến từ bản thể.

1 Xem Côté và Levine (2015, trang 15-18) để biết mô tả chi tiết về sự khác biệt.

chiều kích của bản sắc và bản thân.

liên kết với một cộng đồng. Đó là fandom furry. 2 Tuy nhiên, thuật ngữ này cũng hơi khó hiểu vì có những cách diễn đạt khác của từ identity được quy cho nhiều hơn-và được bảo vệ hợp pháp-tình trạng và ý nghĩa, chẳng hạn như bản dạng giới tính và bản dạng chủng tộc. Trong cách sử dụng thuật ngữ hiện tại của tôi, bản dạng furry không tương đương với các tình trạng khác này. Tuy nhiên, điều quan trọng cần lưu ý là nhiều furry có các tình trạng được bảo vệ, chẳng hạn như là một phần của cộng đồng 2SLGBTQI+. 3 Giải quyết bản dạng trong quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành Biết mình là ai là một nhiệm vụ phát triển quan trọng của thanh thiếu niên và thanh niên. Hàng trăm nhà nghiên cứu đã ủng hộ những lợi ích của việc hình thành bản dạng và mối quan hệ của nó với vô số kết quả về hạnh phúc. Nghiên cứu luận án của tôi đã xem xét những lợi ích của việc giải quyết bản dạng đối với kết quả sức khỏe tâm thần-các phát hiện cho thấy mối quan hệ giữa ý thức về bản thân phát triển tốt, mạch lạc và sức khỏe tâm thần tốt là rất mạnh mẽ (Roberts, 2007). Tuy nhiên,

nhiệm vụ hình thành một ý thức mạch lạc về bản thân đang mất nhiều thời gian hơn bao giờ hết trong các xã hội phương Tây. Một số nhà tâm lý học phát triển đã nghĩ rằng sự thay đổi này sâu sắc đến mức họ gọi một giai đoạn phát triển mới giữa tuổi vị thành niên và tuổi trưởng thành-tuổi trưởng thành mới nổi (Arnett, 2000, 2004).

Và, trong khi một số người ủng hộ tuổi trưởng thành mới nổi đã mô tả quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành theo những thuật ngữ lành tính, thì các nhà nghiên cứu khác lại bày tỏ lo ngại rằng nếu quá trình hình thành bản sắc

tri trệ, thì nó có thể gây ra hậu quả nghiêm trọng về mặt phát triển cho cá nhân (Côté & Allahar, 2011; Côté & Levine, 2002, 2015; Roberts & Côté, 2014). Nhưng tại sao nhiệm vụ phát triển bản sắc lại trở nên khó khăn hơn trong các xã hội phương Tây đương đại? Và điều này liên quan gì đến furries? Để trả lời những câu hỏi này, tôi cần giải thích thêm một chút về sự phát triển bản sắc trong suốt lịch sử loài người và cách nó thay đổi mạnh mẽ để trở thành một nhiệm vụ khó khăn hơn-ban đầu là với cuộc cách mạng công nghiệp và sau đó thậm chí còn khó khăn hơn với cuộc cách mạng thông tin. 4 Bạn có thể tự hỏi điều gì.

2 Tuy nhiên, tôi nghĩ rằng fandom furry, đối với một số người, mang lại cho những người tham gia một.

cơ hội đặc biệt để phát triển và kết nối với những người khác, điều này thay đổi cuộc sống-nhiều hơn cả mối quan hệ thông thường của tôi với tư cách là một Trekker. Đó là khía cạnh này của fandom furry mà tôi sẽ đề cập trong chương này. 3 2SLGBTQI+ Hai linh hồn (Bản địa), Đồng tính nữ, Đồng tính nam, Song tính, Chuyển giới,

Queer, Liên giới tính 4 Là một nhà xã hội học, tôi vô cùng lo ngại về hậu quả của AI sắp tới.

cuộc cách mạng vì nhiều lý do, nhưng sự ngắt kết nối lớn hơn giữa con người với việc trải nghiệm những tương tác có ý nghĩa chắc chắn nằm trong danh sách.

lý thuyết xã hội học này liên quan đến furries, nhưng sau này trong chương này, tôi sẽ đề xuất một lý thuyết để giải thích cách fandom furry cung cấp một loại thuốc giải độc cho các điều kiện của xã hội hiện đại muộn đối với một số furries. Để giải thích những khó khăn mà fandom đang giải tỏa, trước tiên tôi cần mô tả vấn đề. Trong các xã hội tiền công nghiệp, ý thức của mọi người về bản thân họ đến từ sự đồng nhất của họ với những người khác trong cộng đồng của họ (Côté & Levine, 2002). Ví dụ, trong các xã hội tiền hiện đại, hầu hết mọi người đều có "tương lai" được thiết lập cho họ bởi kỳ vọng của cộng đồng, dựa trên trách nhiệm của tổ tiên. Họ thường đi theo một con đường được xác định trước bắt nguồn từ địa vị gia đình, nghề nghiệp và vai trò giời tính. Như Durkheim (1893) đã mô tả, có một sự giống nhau về trải nghiệm đã gắn kết xã hội lại với nhau - ông gọi đó là sự đoàn kết cơ học. Những mối liên kết cộng đồng bền chặt bắt nguồn từ các mối quan hệ nhóm chính đã định hướng cuộc sống của mọi người và định hình hành động của họ-không cần phải "tìm hiểu" một người "sẽ trở thành" gì khi họ "lớn lên" vì các kỳ vọng và chuẩn mực có cấu trúc hiện có đã quyết định câu trả lời (Côté & Levine, 2002). 5 Tuy nhiên, cuộc cách mạng công nghiệp sẽ phá vỡ vĩnh viễn loại xã hội đơn giản này vì nó mở ra kỷ nguyên của các vai trò công việc mới đòi hỏi các kỹ năng chuyên môn hóa (Durkheim gọi đó là sự phân công lao động phức tạp), bần sức lao động để lấy tiền công, giáo dục mở rộng hơn cho trẻ em và thanh thiếu niên, nhiều người di cư vào các thành phố hơn, ít kết nối với người khác hơn (tức là một cộng đồng những người xa lạ) và quy mô gia đình nhỏ hơn. Ảnh hưởng chủ đạo của các nhóm chính và cộng đồng gắn bó chặt chẽ đối với các cá nhân trong các xã hội tiền hiện đại đã chuyển sang các nhóm thứ cấp không mang tính cá nhân trong các xã hội hiện đại. Những điều kiện mới của xã hội này dẫn đến sự cô lập lớn hơn và làm tăng khả năng xảy ra tình trạng vô chuẩn mực. 6 Đây là một lượng thay đổi phi thường diễn ra trong một khoảng thời gian tương đối ngắn, và khi chúng ta vượt qua cuộc cách mạng công nghiệp và qua cuộc cách mạng thông tin bắt đầu vào những năm 1950, mỗi điều kiện này đều trở nên sâu sắc hơn khi chúng ta bước vào kỷ nguyên hiện đại muộn (Côté & Levine, 2002). Đồng thời, sự tập trung mới nổi của xã hội vào chủ nghĩa cá nhân-nơi mọi người có "quyền tự do" để "lựa chọn" con đường của mình trong cuộc sống-được chỉ định.

5 Để nói rõ hơn, cũng có sự bất bình đẳng kể trong các xã hội tiền hiện đại.

6 Lý thuyết về anomie của Emile Durkheim-một trạng thái không có chuẩn mực, nơi mà các chuẩn mực tồn tại.

được định nghĩa là những kỳ vọng phù hợp về mặt văn hóa về hành vi hình thành nên lối sống của con người-được đề xuất vào năm 1893 dường như ngày càng có giá trị hơn qua từng năm (xem bản dịch tiếng Anh trong Durkheim, 2014).

trách nhiệm đối với cá nhân để mở đường cho sự thịnh vượng của riêng họ. 7 Làm trầm trọng thêm tình hình là sự tiến bộ trong công nghệ gây áp lực ngày càng tăng lên thanh thiếu niên để có được các chứng chỉ sau trung học để có thể cạnh tranh trên thị trường việc làm (Côté & Allahar, 2011). Mặc dù được coi là giải phóng đối với một số người, nhưng tính phổ biến của "lựa chọn cá nhân" trong các xã hội hiện đại do đó mở ra những

những điểm yếu về phát triển đối với sự hình thành bản sắc (Schwartz, 2000), vì "mọi người thiếu ý thức tự quyết bắt nguồn từ cộng đồng những người khác, vốn là nền tảng của bản sắc con người trong suốt lịch sử" (Côté & Levine, 2002, tr. 2). Xét về tổng thể, các xã hội phương Tây đương đại đã tạo ra

những điều kiện mà thanh thiếu niên-nếu đủ đặc quyền-thường bị ép buộc vào lệnh hoãn phát triển trong khi họ kiếm được chứng chỉ để cạnh tranh việc làm, bị thao túng bởi chủ nghĩa tiêu dùng và bị phương tiện truyền thông xã hội làm sao nhãng-tất cả trong bối cảnh quá nhiều sự lựa chọn, quá ít sự hướng dẫn và một nền văn hóa bị chủ nghĩa cá nhân chi phối (Côté & Allahar, 2011). Hơn nữa, những điều kiện xã hội và kinh tế này dẫn đến quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành-một sự kéo dài ngày càng tăng của thời gian cần thiết để trở thành một thành viên độc lập và tự chủ của xã hội người lớn với ý thức được hình thành đầy đủ

của bản thân. Điều này khiến các thành viên của xã hội hậu công nghiệp theo nghĩa bóng-và đôi khi theo nghĩa đen-quanh co và tìm kiếm những thứ giúp họ tạo ra ý nghĩa trong cuộc sống của họ 8 hoặc đơn giản là đánh lạc hướng họ khỏi việc đối mặt với thực tế đầy thách thức của sự cô lập xã hội (Côté, 2000), điều này càng trở nên trầm trọng hơn do đại dịch. Tất cả đều đang ảnh hưởng đến sự phát triển của con người, nói chung, và

hình thành bản sắc, cụ thể là. Nhiều nhà xã hội học và nhà tâm lý học 9 đã lén tiếng trong một thời gian về những tác hại của xã hội hiện đại muộn nhất với hạnh phúc của cá nhân.

Các nhà nghiên cứu trong lĩnh vực này đã viết về họ.

7 Trong loại môi trường này, sự tập trung vào sự thịnh vượng của cá nhân và sự giả định.

của toàn bộ cá nhân cũng che khuất các cấu trúc còn lại (chủng tộc, giới tính, địa vị kinh tế xã hội, độ tuổi) phần lớn quyết định vị thế xã hội của chúng ta trên thế giới và hoạt động như những tác nhân tạo điều kiện hoặc rào cản vô hình đối với các cơ hội (tức là, những nguyên nhân tiềm ẩn nhưng đáng kể gây ra bất bình đẳng). 8 Tôi nghĩ rằng đây là một trong những lý do khiến mọi người dễ bị cuốn vào trào lưu, sự nổi tiếng.

sự ám ảnh, chính trị cực đoan, giáo phái, thuyết âm mưu, phương tiện truyền thông xã hội, v.v.-những người bị cô lập đang tuyệt vọng thuộc về một cái gì đó lớn hơn bản thân họ (xem lý thuyết xã hội đại chúng; Kornhauser, 1959). 9 Erik Erikson, Anthony Giddens, James Côté, Anton Allahar, Steve Beaman,

Marilyn Montgomery, Paivi Fadjukoff, Seth Schwartz, đó chỉ là một vài cái tên tiêu biểu.

mỗi quan ngại về hậu quả của việc thanh thiếu niên không phát triển được ý thức cốt lõi về bản thân (ví dụ: Côté & Levine, 2002, 2015)-cho dù đó là kết quả của sự sao nhãng do người tiêu dùng thúc đẩy, mất kết nối với cộng đồng những người khác công nhận chúng ta, đối mặt với sự áp bức của những lựa chọn nhưng lại thiếu sự hướng dẫn để mở đường tiến về phía trước (Schwartz, 2000), hoặc thậm chí chỉ đơn giản là niềm tin rằng ý thức cốt lõi về bản thân không còn là kết quả phát triển cần thiết nữa và sự phân mảnh của bản thân là sự giải phóng (Gergen, 1991).

Cần có sự can thiệp, và cộng đồng người hâm mộ furry có thể là một ví dụ độc đáo về cách mọi người có thể đổi phò hoặc bù đắp cho những bất cập chuẩn mực của xã hội đương đại. Do đó, câu hỏi về việc thanh thiếu niên trong các xã hội hậu công nghiệp làm gì với thời gian rảnh rỗi trong quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành là mối quan tâm chính của tôi, và tôi bắt đầu quan tâm đến sự phát triển bản sắc của những người hâm mộ furry khi họ tham gia vào cộng đồng người hâm mộ furry. Bản kiểm kê các vấn đề về bản sắc Khi tôi tham gia Dự án nghiên cứu nhân hình quốc tế vào năm 2011, một trong những câu hỏi đầu tiên tôi quan tâm là sử dụng biện pháp mà tôi đã phát triển như một phần của nghiên cứu tiền sỹ của mình và áp dụng nó vào cộng đồng người hâm mộ furry. Tôi muốn xem mọi người đạt điểm như thế nào trong Bản kiểm kê các vấn đề về bản sắc (I 3), thước đo mức độ giải quyết bản sắc (Roberts & Côté, 2014). 10 Bản kiểm kê I 3 đã được dịch sang ít nhất bốn ngôn ngữ và đã được hiển thị

là một công cụ hiệu quả để đánh giá quá trình giải quyết bản dạng ở nhiều quốc gia trên toàn cầu. Nó có khả năng đo lường các nhiệm vụ về bản dạng (tích hợp và phân biệt) và các nhiệm vụ về bản dạng xã hội (công việc và thế giới quan) trong khi bao gồm ba cấp độ hình thành bản dạng (bản ngã, cá nhân và xã hội). Thang đo đầy đủ bao gồm 48 mục (Likert 6 điểm).¹⁰ Trong chương này, trừ khi có quy định khác, kết quả của I 3 được trình bày dưới dạng điểm trung bình trên 6 cho mỗi thang điểm phụ, trên 12 cho các nhiệm vụ về bản dạng và các nhiệm vụ về bản dạng xã hội, và trên 24 cho quá trình giải quyết bản dạng tổng thể.

¹⁰ Vào thời điểm đó, tôi hoàn toàn là người ngoài cuộc trong cộng đồng fan furry. Tôi đã ghi vào hồ sơ (xem.

Roberts, 2022) nói rằng, khi tôi bắt đầu nghiên cứu về furries, tôi không có gì khác để làm ngoài những gì Tôi đã học được từ tập phim CSI khét tiếng. Tuy nhiên, là một người phát triển mạnh mẽ nhờ có một tâm trí cởi mở và cởi mở với những trải nghiệm mới, tôi quyết định không liều lĩnh, mà thay vào đó, tiếp thu khoa học và để dữ liệu cho tôi biết những kết luận tôi cần rút ra về furries, nói chung, và bản sắc sự hình thành trong cộng đồng người hâm mộ furry, cụ thể là. 11 thang điểm từ 1 đến 6 (hoàn toàn không đồng ý, không đồng ý, không đồng ý một phần, có phần đồng ý, đồng ý, hoàn toàn đồng ý).

Furry Fandom—Dữ liệu giải quyết danh tính.

Hiệu suất chung của I 3 trong các mẫu lông Trong nhiều năm qua, chúng tôi đã thấy những phát hiện nhất quán liên quan đến hiệu suất của I 3. Trên 14 mẫu trực tuyến và hội nghị mà chúng tôi đã thu thập được trong năm 2011-Năm 2019, điểm tích hợp trung bình của những người thích thú vật trên thang điểm I 3 luôn cao hơn điểm giữa (3,5) và trung bình là 4,28 (4,0-4,5). Các xu hướng tương tự đã được tìm thấy đối với sự khác biệt, trung bình là 4,20 (3,8-4,5). Trong chín mẫu trực tuyến và mẫu hội nghị trong cùng khung thời gian, điểm công việc của furries cũng luôn cao hơn điểm giữa của thang điểm, với điểm trung bình là 4,19 (3,9-4,5) và điểm thế giới quan ở mức 4,17 (3,6-4,7) cũng tương tự. Nhìn chung, điều này cho thấy sự nhất quán đáng kể về phép đo I 3 trong cộng đồng người hâm mộ furry. Sự thay đổi nhỏ trong bốn thang điểm phụ cũng phù hợp với dữ liệu trước đây được thu thập từ các mẫu không phải furry đã ghi nhận điểm tích hợp tăng nhẹ và điểm thế giới quan thấp hơn một chút. Cũng phù hợp với nghiên cứu trước đây của chúng tôi, một nghiên cứu trực tuyến năm 2017 đã phát hiện ra rằng cả bốn thang điểm phụ của I 3 đều có liên quan tích cực đến các biện pháp về sức khỏe tâm lý. Tuy nhiên, điểm I 3 - bản thân chúng, dưới dạng các con số - về cơ bản không có ý nghĩa gì vì chúng tôi vẫn chưa phát triển các số liệu ngưỡng đại diện cho toàn quốc trên quy mô lớn. Từ các nghiên cứu mà chúng tôi đã hoàn thành, chúng tôi có thể mong đợi điểm I 3 của một mẫu sẽ dao động như một sản phẩm của các biến nhân khẩu học khác. Ví dụ, chúng ta mong đợi thấy điểm I 3 sẽ cao hơn ở những người lớn tuổi (30+) vì họ đã - có lẽ - phát triển được ý thức cốt lõi về việc hiểu bản thân khi họ già đi, hoặc chúng ta có thể mong đợi rằng thang điểm phụ đại diện cho điểm công việc sẽ thấp hơn đối với những người vẫn tham gia giáo dục sau trung học. Do đó, vì chúng ta biết rằng fandom furry phần lớn vẫn là một fandom "trẻ", chúng ta có thể mong đợi thấy điểm I 3 thấp hơn so với nhóm đối chứng bao gồm những người tham gia lớn tuổi hơn. Sau đó, câu hỏi đặt ra là, điều gì sẽ xảy ra với điểm I 3 nếu bạn đưa vào - tính đến - các biến khác này bằng cách kiểm soát chúng về mặt thống kê? Điểm I 3 của furry có khác với các nhóm đối chứng khác nhau không? Có điều gì đó về fandom furry tạo điều kiện cho sự phát triển bản sắc không? Giải quyết bản sắc ở furry so với non-furry Nhiệm vụ tiếp theo của chúng tôi là xem liệu chúng tôi có thể phát hiện ra bất kỳ sự khác biệt nào giữa một mẫu furry và một mẫu non-furry hay không. Do đó, chúng tôi đã thu thập dữ liệu từ một mẫu gồm 942 người thích thú (với độ tuổi trung bình là 26) và một nhóm đối chứng gồm 782 người không thích thú (độ tuổi trung bình là 32). Sử dụng các biện pháp tích hợp và phân biệt và kiểm soát độ tuổi, giới tính, thu nhập, chủ nghĩa tự do và trình độ học vấn, chúng tôi có thể so sánh điểm số nhận dạng của hai nhóm

Và.

phát hiện ra rằng furries có điểm số cao hơn đáng kể ở I 3 và đặc biệt là furries đồng tính nam cis dường như được hưởng lợi nhiều nhất từ việc tham gia vào fandom. Đây là một phát hiện thú vị vì trong các mẫu không phải furry, một số dữ liệu mới nổi chỉ ra rằng đàn ông cis dường như đang phải vật lộn với các nhiệm vụ hình thành bản sắc (có điểm số thấp hơn) nhiều hơn so với phụ nữ cis. Tuy nhiên, chúng tôi muốn xem liệu lợi ích về bản sắc đối với furries so với những người không phải furries có liên quan đến việc trở thành một phần của bất kỳ fandom nào hay liệu nó chỉ dành riêng cho fandom furry. Giải quyết bản sắc ở furries, người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng Cụ thể, chúng tôi muốn kiểm tra tác động của bản sắc giả tưởng do chính họ tạo ra và do người khác tạo ra bằng cách nghiên cứu ba nhóm người hâm mộ: furries, anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng. Furries, những người gắn kết trong fandom furry bởi sở thích về nhân hóa, thường tạo ra một bản sắc dựa trên động vật không phải con người được gọi là fursona, thường là phiên bản lý tưởng của chính họ. Người hâm mộ anime, những người thường thích hoạt hình theo phong cách Nhật Bản, có thể cosplay thành một nhân vật yêu thích (hoặc nhiều nhân vật) trong nền văn hóa đại chúng thường do người khác tạo ra (ví dụ, một nhân vật truyện tranh hoặc phim). Người hâm mộ thể thao giả tưởng thường là người hâm mộ thể thao tham gia các cuộc thi đấu giải đấu bằng cách trở thành "người quản lý" của đội thể thao giả tưởng của riêng họ. Họ chọn người chơi và dựa trên các sự kiện thực tế của các đội thể thao, các đội của họ sẽ thi đấu trong giải đấu giả tưởng. Người hâm mộ thể thao (giả tưởng) được chọn làm nhóm đối chứng cho nghiên cứu này vì thể thao phổ biến trong văn hóa Bắc Mỹ. Chúng tôi đã phát triển ba cuộc khảo sát tùy chỉnh nhưng giống hệt nhau về mặt khái niệm để phù hợp để thực hiện với những người thích thú, người hâm mộ anime và người hâm mộ thể thao giả tưởng và sử dụng 24 mục của I 3 để đo lường các nhiệm vụ tích hợp, phân biệt và nhận dạng bản thân tổng thể. 12 Tổng cộng, chúng tôi đã khảo sát 4.611 người tham gia-1.031 người thích thú từ Anthrocon ở Pennsylvania (với độ tuổi trung bình là 26,8), 3.159 người hâm mộ anime từ A-Kon ở Texas và trực tuyến (độ tuổi trung bình là 23,3) và 421 người hâm mộ thể thao giả tưởng trực tuyến bằng Mechanical Turk (độ tuổi trung bình là 31,9). Sau đó, chúng tôi tiến hành một số mô hình tuyến tính chung và phát hiện ra rằng có bằng chứng ủng hộ cho giả thuyết của chúng tôi rằng những người thích thú (kiểm soát độ tuổi, giới tính và sự cam kết của người hâm mộ) có điểm số cao hơn đáng kể - khoảng 3 điểm - trên (tổng số nhiệm vụ tự nhận dạng) I 3 so với người hâm mộ anime và cao hơn gần 6 điểm so với người hâm mộ thể thao giả tưởng. Nhìn chung, các phân tích cho toàn bộ mẫu cũng cho thấy nam giới cis có điểm số thấp hơn nữ giới cis khoảng 2 điểm trên I 3, tuổi tác cao hơn là một yếu tố dự báo đáng kể về điểm số I 3 cao hơn (khoảng một nửa).

12 Tổng điểm của nhiệm vụ tự nhận dạng dao động từ 6-144.

điểm mỗi năm), và mức độ cam kết của người hâm mộ thấp có liên quan đến điểm I 3 thấp hơn chút so với 6 điểm. Xét cho cùng, là một người thích thú (so với người hâm mộ anime hoặc thể thao giả tưởng), là người chuyển giới nữ, 13 tuổi lớn hơn và có mức độ cam kết của người hâm mộ cao, mỗi yếu tố đều giải thích một cách độc đáo và đáng kể sự khác biệt trong điểm I 3 của những người tham gia. Giải quyết bản sắc trong Furries: Điều gì đang xảy ra? Vậy, điều gì đang diễn ra trong cộng đồng người hâm mộ furry? Để hiểu thêm một chút về sự đa dạng của việc giải quyết bản sắc ở những người thích thú vật, chúng tôi đã tiến hành một nghiên cứu kiểm tra các yếu tố liên quan đến các nhiệm vụ tự nhận dạng (tổng hợp sự tích hợp và phân biệt), 14 nhiệm vụ nhận dạng xã hội (tổng hợp công việc và thế giới quan), 15 và bản sắc tổng thể (tổng hợp bốn thang điểm phụ I 3). 16 Phân tích bao gồm dữ liệu của 2.360 furry, và kết quả mang lại một số hiểu biết sơ bộ hấp dẫn về các yếu tố góp phần giải quyết bản sắc ở furry. Sử dụng sự kết hợp của hồi quy và các mô hình tuyến tính chung, chúng tôi đã đánh giá ảnh hưởng độc đáo của một số biến. Chúng tôi đã đưa vào một thước đo chung về mức độ hạnh phúc tương đối bằng cách yêu cầu mọi người so sánh bản thân với những người khác ở quốc gia của họ và báo cáo vị thế tương đối của họ (thang đo, thang đo kiểu Likert từ 1 = tệ nhất đến 10 = tốt nhất), sự đồng nhất với fandom furry (sự đồng nhất, 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 7 = hoàn toàn đồng ý), 17 và độ tuổi. 18.

13 Không có đủ dữ liệu chuyển giới trong ba mẫu để tiến hành thêm.

phân tích giới toàn diện và sâu sắc.

Tổng điểm bài kiểm tra nhận dạng bản thân là 14/12.

15 Tổng điểm nhiệm vụ nhận dạng xã hội trên 12. 16 Tổng điểm nhận dạng trên 24. 17 Trong phân tích này, một loạt các bài kiểm tra chỉ ra rằng việc kết nối về mặt cảm xúc với.

cộng đồng furry (fandom, thang điểm kiểu Likert từ 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 7 = hoàn toàn đồng ý), xác định là furry (fanship, 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 7 = hoàn toàn đồng ý) và có sự kết nối về mặt cảm xúc với fursona của một người (nhân vật, 1 = hoàn toàn không đồng ý đến 7 = hoàn toàn đồng ý), nếu được nhập dưới dạng ba biến độc lập riêng biệt, thì có điểm số quá giống nhau khi được sử dụng để dự đoán danh tính. Các bài kiểm tra trong đối tượng cho thấy không có sự khác biệt đáng kể nào giữa điểm số fanship và fandom trong mẫu này và các biện pháp fandom và fanship có mối tương quan cao ($r = .66$). Ngoài ra, các phân tích hồi quy chỉ ra rằng khi fanship và fandom được nhập tuần tự vào mô hình, fanship không đóng góp duy nhất (như sẽ được chỉ ra bởi sự gia tăng R2 đáng kể) và các bài kiểm tra sơ bộ thông qua hồi quy chỉ ra rằng có thể có những lo ngại về đa cộng tuyển trong phân tích này nếu cả ba biến đều được sử dụng làm biến độc lập. Do đó, quyết định đã được đưa ra

kết hợp các biện pháp thành một mục duy nhất (alpha của Cronbach .84).

Những người tham gia được hỏi một loạt câu hỏi về sự tham gia tưởng tượng liên quan đến furry của họ, bao gồm mức độ mà tưởng tượng theo chủ đề furry của họ liên quan đến việc họ tưởng tượng lại bản thân khác biệt với cuộc sống hàng ngày của họ. Chúng tôi đã đưa vào các phân tích hai mục hỏi về mức độ khác biệt cảm thấy giữa bản thân và đối tượng của tưởng tượng theo chủ đề furry. Đầu tiên, những người thích furry được hỏi về việc tưởng tượng bản thân là phiên bản "tốt hơn hoặc lý tưởng hơn" của bản thân hiện tại của họ (lý tưởng, 1 = không bao giờ đến 7 = luôn luôn) và thứ hai, về việc tưởng tượng bản thân là phiên bản "khó ưa hơn hoặc tệ hơn" so với bản thân hiện tại của họ (tệ hơn, 1 = không bao giờ đến 7 = luôn luôn). Chúng tôi cũng đưa vào thang đo mức độ cởi mở về việc là một người thích furry với gia đình, bạn bè và những người quen biết hàng ngày (cởi mở, 1 = rất không đồng ý đến 7 = rất đồng ý). Hai biện pháp phân loại cũng được đưa vào. Đầu tiên là đánh giá chứng tự kỷ 19 và thứ hai đánh giá tác động của giới tính bằng cách sử dụng một biến yêu cầu người tham gia chỉ ra loại tốt nhất mô tả họ (cis-nam, cis-nữ, trans-nam, trans-nữ và phi nhị phân/giới tính linh hoạt).

20 Bảng 24.1 hiển thị cả hệ số chưa chuẩn hóa và chuẩn hóa 21 cho các biến dự báo cho các nhiệm vụ tự nhận dạng, nhiệm vụ nhận dạng xã hội và giải quyết bản dạng tổng thể được đo bằng I 3. Nói chung, kết quả chung cho thấy rằng các biến độc lập (thang, nhận dạng, độ tuổi, lý tưởng, cởi mở, tệ hơn, chứng tự kỷ và giới tính) đều dự báo độc đáo và đáng kể việc giải quyết bản dạng

-điểm số cao hơn về mức độ hạnh phúc tương đối, sự đồng nhất lớn hơn với cộng đồng người hâm mộ, lớn tuổi hơn và cởi mở về việc là một người lông lá đều dự đoán một cách độc đáo điểm số cao hơn của các nhiệm vụ về bản sắc bản thân, các nhiệm vụ về bản sắc xã hội và thước đo tổng thể về bản sắc. Hai biến đo lường chủ đề kỳ ảo về chủ đề lông lá-kỳ ảo về khác với bản thân hiện tại như một phiên bản tốt hơn/lý tưởng hơn của bản thân và như một phiên bản không được ưa thích/tệ hơn của bản thân-dự đoán điểm số thấp hơn về bản dạng. Cuối cùng, biến tự kỷ là một yếu tố dự báo đáng kể về giải quyết bản dạng trong cả ba mô hình, nhưng giới tính dự báo đáng kể các nhiệm vụ bản dạng (cũng thúc đẩy ý nghĩa trong giải quyết bản dạng tổng thể) chứ không phải các nhiệm vụ bản dạng xã hội. Vậy, những phát hiện này có ý nghĩa gì đối với việc dự đoán giải quyết bản dạng và bản dạng xã hội?

18 Phân loại lại: 18-19, 20-25, 26-29, 30-45, 46+; những nhóm tuổi này phù hợp hơn với.

nghiên cứu trước đây sử dụng I 3. 19 Không có trên quang phổ, trên quang phổ, và không chắc chắn nếu trên quang phổ, ở đâu.

không chắc chắn về danh mục tham chiếu.

20 Đối với biến giới tính, giới tính linh hoạt/phi nhị nguyên là danh mục tham chiếu.

21 Vui lòng xem phần chú thích cuối trang để biết giải thích đơn giản về chuẩn hóa và chưa chuẩn hóa.

hệ số beta.

Bảng 24.1. Hồi quy: Hệ số beta chuẩn hóa và chưa chuẩn hóa dự đoán nhiệm vụ nhận dạng.

Lưu ý. Trong mô hình thứ ba, tổng thể danh tính, giá trị chặn cao hơn vì nó được điều chỉnh cho thang điểm 24 điểm.

Cũng có sự khác biệt đáng kể giữa việc nằm trong phô (có) và không nằm trong phô (không) cho các nhiệm vụ nhận dạng xã hội. Cả hai loại có và không đều cao hơn đáng kể so với nhóm tham chiếu, không chắc chắn. Các loại giới tính (cis-dàn ông = cis-phụ nữ = trans-dàn ông = trans-phụ nữ) đều cao hơn đáng kể so với nhóm phi nhị phân/giới tính linh hoạt, nhưng chúng không khác biệt đáng kể với nhau.

Bậc thang. Những người không phải là furry tự mô tả mình là "cao hơn trên bậc thang" về biện pháp này có xu hướng ổn định hơn trong các vai trò khi trưởng thành. Tương tự như vậy, những người furry tự coi mình là "tốt hơn" so với những người khác cũng lặp lại phát hiện này và có điểm cao hơn về giải quyết bản dạng. Trong các phân tích của chúng tôi, những xu hướng này mạnh nhất đối với giải quyết bản dạng xã hội, bao gồm các vai trò công việc và thế giới quan. Kết quả cũng phù hợp với những phát hiện cho thấy những người xuất thân từ tầng lớp thấp có thể phải đối mặt với những rào cản bỗ sung với danh tính.

sự hình thành (ví dụ: Côté & Levine, 2015; Phillips & Pittman, 2003; Yoder, 2000). Tuổi. Giống như các mẫu không phải furry, khi furry già đi, họ tiếp tục đạt được những bước tiến đáng kể về bản sắc—một phát hiện phù hợp với nghiên cứu trước đây. Sử dụng điểm số bản sắc I 3 tổng thể làm biến kết quả, các phân tích tiếp theo (được ước tính bởi mô hình và giữ nguyên các biến khác) chỉ ra rằng có những bước tiến đáng kể về bản sắc khi mọi người già đi trong giai đoạn trưởng thành mới nỗi-18-19 (15,82), 20-25 (16,40) và 25-29 (17,26)—nhưng sau đó ổn định ở tuổi trung niên (30-45 = 17,40; 46+ = 18,00). Điều này chỉ ra rằng furry-giống như những người không phải furry khác—đang có được cảm nhận rõ ràng hơn về bản thân họ

đang trong giai đoạn phát triển quan trọng của cuộc sống.

Hình 24.1. Độ mở.

Nhận dạng Furry. Việc xác định mạnh mẽ với fandom đặc biệt quan trọng đối với việc giải quyết bản sắc bản thân, nhưng nó cũng là một yếu tố dự báo quan trọng đối với việc giải quyết bản sắc xã hội. Điều này có lý vì bản sắc bản thân được thể hiện bằng cảm giác hòa nhập vào một cộng đồng lớn hơn (sự hòa nhập) đồng thời cũng cảm thấy độc đáo (sự khác biệt). Các phát hiện chỉ ra rằng một người càng xác định mình là furry, được kết nối với fandom và đồng nhất với fursona của họ, họ càng đạt điểm cao trong việc giải quyết danh tính. Hơn nữa, việc công khai về việc mình là furry là điều quan trọng.

16.

17.

18.

19.

20.

1 2 3 4 5 6 7.

Cởi mở về việc là một người Furry và bản sắc.

Nghị quyết.

Bạn bè Gia đình.

Sự cởi mở hoàn toàn hàng ngày.

dự đoán về bản sắc, điều này chỉ ra rằng sống chân thực và cởi mở là quan trọng đối với bản sắc– điều này cũng phù hợp với các nghiên cứu trước đây. Các phân tích phụ bổ sung cho thấy việc cởi mở với bạn bè và mọi người trong cuộc sống hàng ngày là nguyên nhân dẫn đến sự gia tăng lớn nhất trong việc giải quyết bản dạng.

Biểu đồ 24.1 cho thấy mối liên hệ giữa sự cởi mở về việc là một người lông lá với bạn bè, gia đình và mọi người trong cuộc sống hàng ngày và tổng số điểm giải quyết bản dạng. Biểu đồ cho thấy, nhìn chung, điểm số thấp hơn về sự cởi mở liên quan đến việc là một người lông lá có liên quan đến tỷ lệ giải quyết bản dạng thấp hơn và tỷ lệ tiết lộ cao hơn có liên quan đến việc giải quyết bản dạng nhiều hơn. Những người có thể sống cởi mở nhất trong cuộc sống hàng ngày của họ (khoảng 20% điểm mẫu 6-7 theo thước đo) có liên quan đến những lợi ích lớn nhất về bản dạng, trong khi không thể sống chân thực với bạn bè về việc là một người lông lá (khoảng 11% điểm mẫu 1-2 theo thước đo và trung bình, đã tham gia fandom trong thời gian ít hơn đáng kể

năm) dự đoán khả năng giải quyết bản dạng thấp hơn. Đối với hầu hết những người tham gia, sự cởi mở với gia đình có ít tác động biến đổi (kết quả tương tự đối với những người đạt điểm 1-5)–trừ khi mức độ cởi mở tương đối cao (khoảng 41% mẫu đạt điểm 6-7), trong trường hợp đó, nó dự đoán khả năng giải quyết bản dạng cao hơn. Xét cho cùng, mặc dù những người thích thú có xu hướng ít cởi mở nhất với mọi người trong cuộc sống hàng ngày và gia đình của họ, nhưng khi họ cởi mở, họ cũng có xu hướng có mức độ giải quyết bản dạng cao hơn. Tuy nhiên, khi những người thích thú không cởi mở với bạn bè của họ về việc là một người lông lá, tác động tiêu cực đặc biệt rõ rệt, điều này dường như được khắc phục đối với nhiều người lông lá bằng cách dành nhiều năm hơn trong cộng đồng người hâm mộ. Áo tưởng. Về vai trò của tưởng tượng, những tưởng tượng theo chủ đề lông lá nhấn mạnh sự khác biệt giữa bản thân hiện tại và bản thân lý tưởng, và những tưởng tượng dẫn đến việc tưởng tượng bản thân trở nên khó ưa hơn hoặc tệ hơn đều liên quan đến điểm số thấp hơn về khả năng giải quyết bản dạng. Điều này cũng có nghĩa là ngược lại là đúng: những người có điểm thấp hơn về việc có những tưởng tượng coi mình khác biệt rõ rệt so với bản thân hiện tại (tức là họ không khác biệt) và những người có điểm thấp hơn về những tưởng tượng mô tả mình tệ hơn (tức là họ không đáng ghét) sẽ đạt điểm cao hơn về khả năng giải quyết bản dạng. Đây là bằng chứng cho thấy việc tham gia vào tưởng tượng tích cực về nội dung theo chủ đề lông lá phù hợp với bản thân và tích cực có thể dự đoán kết quả có lợi cho bản dạng và chúng lặp lại những phát hiện trước đây về tác động của tưởng tượng tích cực (Plante và cộng sự, 2017).

Kết quả cũng phù hợp với một nghiên cứu chưa được nghiên cứu nhiều nhưng đang phát triển, nêu bật những vấn đề liên quan đến việc hình thành bản sắc tiêu cực (Hihara và cộng sự, 2018).

Tự kỷ. Tự kỷ là một yếu tố dự báo quan trọng về khả năng giải quyết bản dạng trong cả ba mô hình. Trong khi các xu hướng tương đối là nhất quán đối với việc không nằm trong phô (không = điểm bản dạng cao nhất), nằm trong phô (có = vị trí giữa) và cảm thấy không chắc chắn về việc nằm trong phô (không chắc chắn = điểm bản dạng thấp nhất), trên ba biện pháp về bản dạng (nhiệm vụ bản thân, xã hội và bản dạng tổng thể), chúng không có ý nghĩa thống nhất trên cả ba mô hình. Những người tham gia không chắc chắn liệu họ có nằm trong phô hay không có điểm trung bình biên độ ước tính là 22 thấp hơn đáng kể (bản thân 7,97, xã hội 8,23, tổng số 16,03) so với những người cho biết họ được chẩn đoán mắc chứng tự kỷ (bản thân 8,49, xã hội 8,76, tổng số 17,08).

Những người tham gia trong danh mục không chắc chắn cũng có điểm thấp hơn đáng kể về khả năng giải quyết danh tính so với những người không nằm trong phô (bản thân 8,70, xã hội 8,98, tổng cộng 17,58). Chúng tôi cũng phát hiện ra sự khác biệt đáng kể giữa những người nằm trong phô và những người không nằm trong phô đối với các nhiệm vụ về bản dạng xã hội (có = 8,76 so với không = 8,98), nhưng không phải là các nhiệm vụ về bản dạng bản thân (có = 8,49 so với không = 8,70). Sự khác biệt đáng kể giữa các loại tự kỷ có và không trong các nhiệm vụ về bản dạng xã hội là do điểm số công việc và thế giới quan cao hơn một chút đối với những người không nằm trong phô. Xét cho cùng, điều này gợi ý rằng sự đa dạng thần kinh có thể đặt ra những thách thức bổ sung trong việc giải quyết bản dạng, điều này cần được nghiên cứu sâu hơn trong các nghiên cứu tương lai vì số lượng lớn những người thích thú vật thuộc phô này (khoảng 15%). Tuy nhiên, có vẻ như I 3 đang khai thác sự không chắc chắn (độ phân giải thấp hơn) liên quan đến việc không chắc chắn liệu một người có mắc chứng tự kỷ hay không. Giới tính. Cuối cùng, giới tính đã được đánh giá,

và một số phát hiện sơ bộ rất thú vị đã được tiết lộ–chủ yếu là việc giải quyết bản dạng không bị ảnh hưởng nhiều bởi giới tính–bao gồm cả người chuyển giới nam và người chuyển giới nữ. Đây là một phát hiện thú vị vì nghiên cứu trước đây (ví dụ, Anderssen và cộng sự, 2020) cho thấy bản dạng chuyển giới (cả nhị phân và phi nhị phân) thường liên quan đến nhiều kết quả hạnh phúc kém hơn so với những người tham gia cis-gender–chủ yếu là do sự phân biệt đối xử. Tuy nhiên, điều này không đúng với mẫu furry.

Đầu tiên, khi biến tổng thể được đưa vào ba mô hình, nó không hề dự đoán được sự khác biệt đáng kể trong các nhiệm vụ nhận dạng xã hội. 23 Và, trong trường hợp nhận dạng bản thân (là động lực thúc đẩy).

22 Ước tính được tính toán bằng cách điều chỉnh tất cả các biến trong mô hình.

23 Trong dữ liệu thô, không tính đến các biến khác, sự khác biệt về giới tính sẽ được tính đến.

được tìm thấy giữa những người đàn ông cis và những người phi nhị phân / giới tính linh hoạt (những người khác không đáng kể) đối với các nhiệm vụ nhận dạng xã hội. Tuy nhiên, trong các phân tích phức tạp hơn bao gồm nhiều biến độc lập, phát hiện này trở nên không đáng kể.

tác động đáng kể của bản dạng tổng thể), khi các tác động của các biến khác được tính đến trong mô hình, có vẻ như tổng điểm I 3 thấp hơn chỉ có ý nghĩa đối với những người không phải nhị phân / giới tính linh hoạt (16,06) so với những người khác; không có sự khác biệt đáng kể nào trong việc giải quyết bản dạng (trung bình biên độ ước tính) của nam giới cis (17,30), phụ nữ cis (17,15), phụ nữ chuyển giới (16,94) và nam giới chuyển giới (17,04). Có vẻ như điểm số thấp hơn của việc giải quyết bản dạng bản thân đối với người không phải nhị phân / giới tính linh hoạt mọi người đang thúc đẩy kỳ sự khác biệt nào được phát hiện trong các mô hình. Các nghiên cứu trong tương lai của chúng tôi sẽ có thể xác định xem phát hiện này có phải là duy nhất đối với furries hay vẫn không đổi ở người hâm mộ anime và thể thao. Các nghiên cứu sâu hơn sẽ cho phép chúng tôi điều tra các mối quan hệ phức tạp này. Nhìn chung, có vẻ như nhiều khía cạnh khác nhau của việc xác định với fandom furry có liên quan chặt chẽ hơn với các thang đo phụ về bản sắc bản thân trên Tôi 3 hơn là các thang đo phụ về bản dạng xã hội. Phát hiện này có ý nghĩa nếu chúng ta nhận ra rằng lợi ích chính của việc tham gia vào fandom furry là nó cung cấp một cơ chế cho furries xây dựng mối quan hệ với những người khác xung quanh sở thích của họ đối với phương tiện truyền thông nhân hình. Nhưng chính xác thì các cơ chế đang hoạt động là gì? Tại sao việc đồng nhất với cộng đồng người hâm mộ furry lại mang lại nhiều lợi ích cho sự phát triển bản sắc như vậy–nhiều hơn so với các nhóm người hâm mộ khác? Các chuẩn mực chính thức và không chính thức của cộng đồng furry: Những hiểu biết sâu sắc về nhân học và xã hội học Trong thập kỷ qua, rất nhiều thành viên của cộng đồng furry đã mang đến cho nhóm nghiên cứu của chúng tôi những hiểu biết sâu sắc về cuộc sống của họ. 24 Ngoài việc thu thập dữ liệu từ hàng chục nghìn người furry, chúng tôi cũng được cấp phép và/hoặc được mời tham dự nhiều sự kiện của cộng đồng người hâm mộ và được.

24 Họ đã làm được điều này thông qua sự tham gia đáng kinh ngạc của họ vào các dự án nghiên cứu của chúng tôi,

những điều mà tôi chưa từng trải nghiệm ở bất kỳ nơi nào khác trong nhiệm kỳ làm nhà nghiên cứu của mình. Một giai thoại ngắn: Gần đây tôi đã tham gia một dự án liên quan đến việc hiểu cảm giác chuẩn bị của sinh viên đại học đối với học thuật. Tôi đã làm việc với các giảng viên từ một số trường đại học lớn ở Tây Nam Ontario. Khi thảo luận về tỷ lệ phản hồi của chúng tôi, một trong những đồng nghiệp của tôi có vẻ rất vui mừng rằng chúng tôi đã đạt được tỷ lệ phản hồi là 5%. Là một phần của IARP tiến hành nghiên cứu về furries, chúng tôi thường xuyên đạt được tỷ lệ phản hồi hơn 50% đối với các cuộc khảo sát trên giấy mà chúng tôi phát tại các hội nghị. Đối với tôi, đó là một sự kiểm tra thực tế về mức độ tham gia đặc biệt và hào phóng của cộng đồng furries vào nghiên cứu. Furries thường xuyên trả lời các cuộc khảo sát Furscience có 300 câu hỏi trên. Không chỉ các phản hồi rất nhiều, khi chúng bao gồm các phản hồi định tính, chúng thường rất chi tiết.

Rõ ràng, cộng đồng furry đã đầu tư rất nhiều thời gian để giúp chúng ta hiểu hơn về cộng đồng của họ và chúng tôi rất biết ơn cộng đồng furry vì đã chia sẻ cuộc sống của họ với chúng tôi.

được bao gồm trong không gian trực tuyến furry. Trong khi dữ liệu định lượng cho thấy có mối quan hệ giữa việc trở thành một phần của fandom furry và giải quyết bản sắc, sử dụng cơ hội giống như nhân chủng học để trở thành

đảm minh trong cộng đồng furry đã cho phép tôi có được cái nhìn thoáng qua đặc quyền về những sắc thái trong các tương tác đa dạng của furries. Là một nhà xã hội học, tôi đã bị ảnh hưởng bởi số lượng cấu trúc chuẩn mực - cả chính thức và không chính thức - tồn tại trong cộng đồng furry. Cộng đồng dành rất nhiều năng lượng để

giúp hướng dẫn các thành viên về cách tham gia vào fandom cá trực tiếp tại các hội nghị và trong không gian trực tuyến. Trong các phần tiếp theo, tôi sẽ trình bày phân tích về các thành phần khác nhau của fandom furry và lập luận rằng chúng mang lại nhiều lợi ích cho những người tham gia. Tôi sẽ ghi lại cách những lợi ích này có thể hỗ trợ cả các nhiệm vụ nhận dạng xã hội và các nhiệm vụ nhận dạng bản thân trong quá trình phát triển tổng thể của quá trình hình thành bản sắc. Cụ thể, theo các danh mục rộng của cộng đồng và fursona, có nhiều kỹ năng phát triển, khuyến khích và xác thực hỗ trợ cả sự hòa nhập và cá nhân hóa và có thể giải thích lý do tại sao chúng ta quan sát thấy sự giải quyết bản sắc lớn hơn trong fandom furry. Cộng đồng Trước hết,

Khi mọi người tham gia fandom furry, họ đang tham gia vào một cộng đồng. Fandom tạo ra tầm nhìn và mục đích kết nối đã trở thành nơi an toàn để thuộc về, hữu ích cho nhiều thành viên của nó.

Các kết nối được tạo ra và khuyến khích trong các không gian trực tuyến (mạng xã hội, Discord, các trang web nghệ thuật về thú cưng), 25 buổi gặp gỡ và hội nghị địa phương. Cộng đồng này cung cấp các kết nối với những người khác có ý nghĩa và tạo ra bầu không khí hòa nhập, tạo ra cảm xúc trong nhóm bằng ngôn ngữ độc đáo, hoạt động như một hệ thống tự điều chỉnh và chủ động hướng đến sự phát triển các kỹ năng sống. Hòa nhập. Một trong những điều mà tôi nghe đi nghe lại qua các cuộc phỏng vấn—và được hỗ trợ bởi dữ liệu định lượng—là cộng đồng người hâm mộ furry đang bảo vệ quyết liệt vị thế của mình như một cộng đồng hòa nhập. Việc hòa nhập vào cộng đồng là một lựa chọn có lương tâm và chủ động mà mọi người thực hiện khi trở thành một phần của cộng đồng. Nó tồn tại như một mục tiêu chung và có sự không khoan dung ở khắp mọi nơi đối với những người hành động không khoan dung. Chính trong những môi trường này, những người furry bắt đầu cảm thấy an toàn khi được là chính mình đích thực nhất và có được điều đó.

25 Mọi người nên luôn thận trọng khi giao tiếp với người lạ trực tuyến.

Cha mẹ nên luôn đưa ra phán đoán tốt nhất khi giám sát các hoạt động trực tuyến và trực tiếp của con mình, và cộng đồng người hâm mộ furry cũng không nên thoát khỏi sự giám sát của cha mẹ.

bản thân đích thực được xác thực bởi một cộng đồng nhìn thấy con người thật của họ (phát hiện này đã được lặp lại trong nhiều nghiên cứu). Các cuộc phỏng vấn của tôi về nạn bắt nạt đã cho tôi một số hiểu biết sâu sắc về điều này. Nhiều furry đã từng bị bắt nạt trong cuộc sống của họ—gấp khoảng hai lần so với các mẫu không phải furry. Các cuộc phỏng vấn tiết lộ rằng kinh nghiệm bị bắt nạt của furry là một phần lý do khiến họ bảo vệ dữ dội các không gian fandom nơi những người dễ bị tổn thương khác có thể tụ tập, cho dù đó là tại các hội nghị hay trong các không gian trực tuyến. Tôi đã quan sát thấy một cảm giác sâu sắc về sự sinh sôi—mong muốn giúp thế hệ tiếp theo phát triển và thịnh vượng—từ những người yêu thích thú vật lớn tuổi hơn về vấn đề này. Một số người yêu thích thú vật lớn tuổi hơn—đặc biệt là những người thuộc cộng đồng 2SLGBTQI+—bày tỏ cách họ trải qua khó khăn xung quanh khuynh hướng tình dục trong một thế giới điều đó không tốt. Các cuộc phỏng vấn cho thấy ý nghĩa cá nhân mà những người thích thú này có được khi tạo ra một không gian (ví dụ: trực tuyến, hội nghị) nơi những người thích thú trẻ tuổi không phải sợ hãi khi là chính mình. Tôi diễn giải khả năng sinh sản này như một loại tăng trưởng sau chấn thương. Theo cách này, không chỉ tập trung vào việc hòa nhập vào cộng đồng giúp những người chơi thú cưng trẻ tuổi phát triển mà còn cung cấp cho những người chơi thú cưng những người đang ở giai đoạn sau của quá trình phát triển tâm lý xã hội với một lối thoát để đáp ứng nhu cầu của con người và có mục đích vượt ra ngoài bản thân. 26 Chức năng của điều này không nên bị đánh giá thấp. Các xã hội phương Tây đương đại đã trở nên không tương thích với các gia đình lớn và cộng đồng gắn bó, vì vậy việc tiếp cận một lối thoát cho loại hình phát triển này là một tài sản cho sức khỏe cơ bản của con người. Ngôn ngữ. Là một người ngoài cuộc không phải là furry, việc tham gia vào fandom với tư cách là một nhà nghiên cứu đã cho tôi hiểu biết sâu sắc về cách các hiện tượng phổ biến khác nhau trong fandom cũng hoàn toàn độc đáo đối với fandom. Fandom furry đã phát triển ngôn ngữ riêng của mình hỗ trợ sự hòa nhập của các thành viên và sau đó là sự phát triển bản sắc.

Khi tôi bắt đầu nghiên cứu, tôi không hiểu rõ lắm, nhưng những người thích thú vật đều kiên nhẫn và háo hức với tôi để chia sẻ ngôn ngữ và văn hóa của họ. Tính độc đáo của các thuật ngữ tạo điều kiện cho một môi trường “nhóm”, nơi mọi người có thể cảm thấy được hòa nhập vì họ “hiểu” ý nghĩa hoặc trò đùa. Trên thực tế, việc áp dụng furry

bíệt danh trong quá trình nghiên cứu–xin chào Furscience–là cách để chúng tôi với tư cách là nhà nghiên cứu nháy mắt và gật đầu với cộng đồng, khi chúng tôi bắt đầu phổ biến những phát hiện của mình cho công chúng. Trong khi các yếu tố của ngôn ngữ (thường là sáng tạo.

26 Công trình của Erikson bao gồm mô hình phát triển tâm lý xã hội gồm 8 giai đoạn. Giai đoạn.

năm là bản sắc so với sự nhầm lẫn, và lòng trung thành là đức tính có được thông qua sự giải quyết. Giai đoạn bảy là sự sáng tạo so với sự trì trệ, và đức tính được phát triển là sự sáng tạo. Trong khi trọng tâm của chương này là về bản sắc, thì mối liên hệ với fandom và sự sáng tạo cũng rất hấp dẫn.

(một cách chơi chữ về lông và tên fursona độc đáo) hoạt động theo chức năng như một cơ chế để tạo ra động lực trong nhóm, chúng không được sử dụng như một công cụ để tạo ra trật tự phân cấp trong fandom—mặc dù hiểu được ngôn ngữ bản địa sẽ tiết lộ rằng Pink Fuzzy Bunny, người yêu cầu đặt một hộp vệ sinh trong phòng tắm, gần như chắc chắn là đang troll. Ngôn ngữ là một cơ chế rõ ràng, hữu hình để phát triển cảm giác hòa nhập (thuộc về) đồng thời có sự xác nhận về tính độc đáo của một người (sự khác biệt) trong cộng đồng. Hệ thống tự sửa lỗi. Là một nhà xã hội học, thật thú vị khi quan sát việc giảng dạy và tuân thủ các chuẩn mực cấu trúc trong fandom, sự công hiến cho các mối quan hệ và cố vấn giữa các thế hệ, và cam kết của cộng đồng trong việc trở thành một hệ thống tự sửa lỗi. Có những kỳ vọng chuẩn mực về hành vi trong fandom—một số kỳ vọng đơn giản như "Đừng làm chúng tôi trông tệ!" Tuy nhiên, cơ chế đãng sau sự an toàn tại các hội nghị vừa bắt ngờ vừa ân tượng. Trong khi một hội nghị lớn như Anthrocon, nơi thúc đẩy mối quan hệ tuyệt vời với thành phố đăng cai, cũng có thể có sự hiện diện của một nhóm cảnh sát mặc đồng phục nhỏ tại hội nghị của họ,

hầu hết an ninh tại các hội nghị được đảm nhiệm bởi lực lượng an ninh thân thiện với người hâm mộ, như The Dorsai Irregulars, 27 hoặc một đội tình nguyện viên furry được chuẩn bị kỹ lưỡng. Họ mặc quần áo dễ thấy để biểu thị tình trạng an ninh của họ và nhiều người được kết nối với trụ sở hoạt động của họ thông qua bộ đàm hai chiều. Nó được tổ chức. Trong những môi trường này, đặc biệt là các hội nghị nhỏ hơn, furry có xu hướng áp dụng các chiến lược giám sát rất giống với cảnh sát cộng đồng, nơi họ có thể giải quyết và giảm leo thang các vấn đề một cách chủ động.

Cách tiếp cận gần gũi hơn đối với vấn đề an ninh nhấn mạnh tầm quan trọng của cộng đồng trong khi vẫn cung cấp một lớp an toàn. Những người tổ chức hội nghị khác nhau cũng thường xuyên liên lạc với nhau để nắm bắt mọi vấn đề có thể xảy ra hoặc những người tham dự có vấn đề. Thật thú vị, người đứng đầu bộ phận an ninh tại một hội nghị đã từng nói với tôi rằng trong cuộc họp báo cáo sau sự kiện với địa điểm tổ chức, người quản lý khách sạn đã tuyên bố rằng, so với hội nghị furry không có sự cố nào, họ đã gặp nhiều vấn đề hơn đáng kể với hội nghị thủ thư gần đây. Tuy nhiên, không thể tránh khỏi, hành vi gây đau khổ có thể xảy ra. Không giống như các nhóm khác đôi khi cố gắng che đậy bằng chứng, furry có xu hướng trông chừng lẫn nhau bằng cách khiến mọi người nhận thức được những gì đang xảy ra. Hành vi nghiêm trọng có thể bị đáp trả bằng sự xấu hổ, tẩy chay hoặc trực xuất. Trong những trường hợp cực đoan (và hiếm hoi), khi cần phải có hành động pháp lý, sự khiến trách của cộng đồng thường nhanh chóng và.

27 <https://www.di.org>.

công khai. Tại một hội nghị mà tôi tham dự, một kẻ phạm tội đã biết đã bị phát hiện, báo cáo và bị đuổi khỏi tài sản trước khi bắt kỳ sự cố nào có thể xảy ra. Tuy nhiên, trong những trường hợp lạch láц ít nghiêm trọng hơn, các hoạt động của fandom mức độ khác nhau của sự xấu hổ tái hòa nhập (Braithwaite, 1989), được lý thuyết hóa là có hiệu quả trong việc sửa chữa hành vi kém. Tùy thuộc vào bản chất của hành vi, các cơ hội tái hòa nhập và hòa nhập sau đó thường xảy ra. Theo cách này, các thành phần dựa trên cộng đồng của fandom bắt chước các yếu tố của việc nuôi dạy con cái có thẩm quyền–ky vọng của những người tham gia là nồng nhiệt và chào đón nhưng cân bằng với sự nghiêm khắc và kỳ vọng về hành vi phù hợp. Tôi đã nghiên cứu tác động của các phong cách nuôi dạy con cái đối với sự hình thành bản sắc trong thời kỳ vị thành niên cho luận văn thạc sĩ của mình và sự kết hợp giữa sự nồng nhiệt và nghiêm khắc trong việc nuôi dạy con cái này có liên quan đến sự gia tăng trong việc hình thành bản sắc cũng như một loạt

kết quả phúc lợi (Steinberg, 2001). Đối với tôi, có thể hình dung rằng những nguyên tắc tương tự có thể được áp dụng cho một cộng đồng và các thành viên của nó, đặc biệt là khi sự phát triển chuẩn mực và sự phát triển liên thế hệ là nền tảng cho bản sắc của cộng đồng. Phát triển kỹ năng tại các hội nghị.

Các hội nghị có thể trở thành một cách có ý nghĩa để phát triển các kỹ năng, vì chương trình được thiết kế đặc biệt để giúp tạo điều kiện cho ý thức cộng đồng và sự hòa nhập trong cộng đồng người hâm mộ. Các hội thảo chuyên đề dành riêng cho các chủ đề như "vậy đây là hội nghị đầu tiên của bạn" để truyền đạt rõ ràng cho những người mới tham gia về những điều cơ bản khi tham gia hội nghị. Là một nhà xã hội học, tôi nhận thấy rằng các hội thảo này đóng vai trò là phương pháp được thể chế hóa để dạy cộng đồng về các chuẩn mực và kỳ vọng khi tham gia các hoạt động hội nghị, phát triển cộng đồng và nâng cao kỹ năng. Một số hội thảo chuyên đề dành riêng cho các hoạt động biểu diễn nhóm, chẳng hạn như hóa trang thành thú, trong khi những hội thảo khác cung cấp hướng dẫn về cách vượt qua các rào cản cá nhân, chẳng hạn như

như sự nhút nhát và lo lắng. Một số hội thảo dành riêng cho các kỹ năng liên quan đến công việc, chẳng hạn như nghệ thuật, hội thảo viết, lời khuyên về xuất bản và hướng dẫn cách điều hướng giáo dục sau trung học.

Ngoài ra còn có nhiều hội thảo chuyên tạo ra không gian bao gồm và xác nhận cho các nhóm phụ độc đáo, cho dù đó là một loài fursona (ví dụ, báo tuyết) hay khuynh hướng tình dục (ví dụ, vô tính). Bảng 24.2 ghi lại một số ví dụ về các hội thảo được tổ chức tại Anthrocon. Đây chỉ là một lựa chọn nhỏ trong số các chương trình vô cùng đa dạng có sẵn. Các hội thảo thường được điều hành bởi những người yêu thích furry có kinh nghiệm hoặc chuyên môn trong một lĩnh vực và muốn kết nối với những người khác về sở thích đó.

Lịch trình chương trình thường được công bố trước hội nghị và những người yêu thích furry thường sẽ cho biết ý định tham dự các sự kiện cụ thể bằng cách tạo.

lịch trình các hội thảo. Các buổi trình bày công khai có thể có giá trị đối với cả người chủ trì và người tham dự.

Bảng 24.2. Ví dụ về chương trình hội nghị Anthrocon. Tiêu đề của Bảng mô tả Vây đây là first fur con Đây có phải là lần đầu tiên bạn tham gia fur con không? Hay thậm chí là lần đầu tiên bạn tham gia AnthroCon? Hãy đến và tìm hiểu những điều nên và không nên làm khi tham gia fur con. Từ việc xử lý trang phục lông thú đến quy tắc 6/2/1. Một cách tuyệt vời để bắt đầu hội nghị của bạn và tìm hiểu cách tốt nhất để có khoảng thời gian vui vẻ. Trang phục lông thú công cộng. 101.

Bạn đã bao giờ muốn hóa trang thành thú nhân nơi công cộng, tổ chức một buổi dã ngoại hóa trang thành thú nhân hoặc cả hai nhưng không biết phải bắt đầu từ đâu chưa? Hãy đến với buổi thảo luận thú vị (và đôi khi hài hước) này và tìm hiểu những điều cần biết về việc hóa trang thành thú nhân nơi công cộng!

Vượt qua.

Sự nhút nhát và.

Sự lo lắng.

Bảng điều khiển này hướng đến những người nhút nhát, lo lắng hoặc vụng về trong cộng đồng người hâm mộ. Bạn có gặp khó khăn trong việc kết bạn không? Nói chuyện với nghệ sĩ? Tìm kiếm cộng đồng? Làm việc trong ngày của bạn? Vậy hãy ghé qua và nhận một số lời khuyên về nơi để bắt đầu! Out of the Spectrum: Một trải nghiệm vô tính.

và rất vui được giới thiệu hội thảo thông tin của chúng tôi về quang phổ vô tính: OSAAE! Hội thảo này sẽ chủ yếu tập trung vào việc khám phá quang phổ vô tính, khám phá mối quan hệ giữa những người trong quang phổ và các nhãn mà chúng ta sử dụng để định nghĩa bản thân, cũng như những trải nghiệm cá nhân của chúng ta về quang phổ vô tính và cách nó ảnh hưởng đến mối quan hệ của chúng ta với nhau và bạn bè. Chúng tôi cũng sẽ cung cấp một số hướng dẫn chung về cách giao tiếp với người khác bằng cách sử dụng các nhãn này và các công cụ quan trọng nhất mà những người ngoài quang phổ có thể hiểu về trải nghiệm vô tính và kết thúc bằng phần Hỏi & Đáp dành cho bất kỳ người tò mò nào muốn tìm hiểu thêm. Hãy tham gia cùng chúng tôi trong hành trình thông tin, giải trí và khám phá này vào thế giới vô tính! Làm thế nào chúng ta có thể tổ chức Fandom Furry?

Các sự kiện hiện tại rất căng thẳng và tất cả chúng ta đều cần nghỉ ngơi. Nhưng fandom furry có thể mang lại cho chúng ta những điều bổ ích gì trong thời điểm khó khăn này? Trong thời điểm mới này.

bài nói chuyện được cập nhật và minh họa, chúng ta khám phá điều gì làm cho furry trở nên đặc biệt, những gì chúng ta hiện có thể làm để tạo nên sự khác biệt trong thế giới ngày nay và tương lai thú vị và đầy hy vọng nào mà chúng ta có thể xây dựng nhờ những phần hay nhất của fandom. Phát triển nhân vật Fursuit và Ứng biến.

Cách bạn di chuyển và tương tác trong bộ đồ lông thú của mình truyền tải tính cách của nhân vật mà bạn đang cố gắng tạo ra. Bằng điều khiển này dạy các kỹ năng biểu diễn cơ bản và bao gồm các bài tập ứng biến để thực hành các kỹ năng này. Bài hát tệ nhất thế giới Hát theo những giai điệu phổ biến và không phổ biến với những người bạn lông thú của bạn.

BIPOC Furry Meet and Greet: Một không gian để BIPOC (Người da đen, Người bản địa và Người da màu) gặp gỡ nhau và chia sẻ kinh nghiệm và nguồn lực. Buổi gặp gỡ sẽ là nơi những người tham gia thảo luận về nghệ thuật, bài viết và kinh nghiệm của họ trong cộng đồng người hâm mộ furry cùng với thời gian để tất cả những người tham dự tham gia và chia sẻ nghệ thuật và kinh nghiệm của họ với những người khác. Hội thảo này cũng sẽ trình bày ngắn gọn về nghiên cứu hiện tại về người da màu queer và trans trong cộng đồng người hâm mộ furry từ nhà nghiên cứu tiên tiến Sibyl. Phòng kích thích thấp Đôi khi chúng ta cần một nơi yên tĩnh để chỉ cần lấy lại bình tĩnh.

Vui lòng giữ chỗ này cho những cá nhân cần chút thời gian để tĩnh tâm. Buổi gặp mặt chủ Anthrocon.

Mang theo meme và biểu tượng cảm xúc của bạn và tham gia cùng những người dùng khác từ Máy chủ Anthrocon Discord để gặp mặt trực tiếp. Hướng dẫn tự xuất bản Trong thế giới hiện đại, có rất nhiều cách để đưa tác phẩm của bạn ra ngoài kia. Cho dù đó là phục vụ một thị trường ngách hay chỉ đơn giản là lựa chọn tự mình làm và gặt hái nhiều phần thưởng chính xác hơn, tự xuất bản thông qua nhiều trang web và thị trường khác nhau có thể là lựa chọn đúng đắn cho nhiều người tác giả. Chúng tôi sẽ thảo luận về cách bắt đầu, nơi để tác phẩm của bạn và túi thủ thuật bổ sung mà bạn sẽ cần để tự xuất bản thành công. Hội thảo huy hiệu Mang theo đồ dùng nghệ thuật của bạn và làm một số huy hiệu làm quà lưu niệm cho bạn và bạn bè của bạn! Một số đồ dùng nghệ thuật sẽ được cung cấp. Tìm kiếm một trường đại học Furries ở khắp mọi nơi, ngay cả ngay dưới mũi bạn!

Nhóm Furry Hãy cùng chúng tôi tìm hiểu cách bạn có thể tìm được một nhóm furry ở trường đại học hoặc cách tự thành lập nhóm của riêng mình! Vẽ nguệch ngoạc để có sức khỏe tinh thần tốt hơn.

Hãy tham gia cùng Khách danh dự của chúng tôi khi cô ấy nói về việc vẽ nguệch ngoạc để có sức khỏe tinh thần tốt hơn. Đối phó với căng thẳng, lo lắng, PCD - có nhiều cách để chúng ta có thể tự vẽ nguệch ngoạc để thoát khỏi những cảm xúc đó. Những điều nên và không nên làm khi sở hữu bộ đồ thú đầu tiên của bạn.

Bạn đã có bộ đồ - bây giờ bạn sẽ mặc nó như thế nào? Hãy đến và để chúng tôi cho bạn một số lời khuyên từ nhiều năm kinh nghiệm trải nghiệm. Gặp gỡ Cheetah/Báo tuyêt: Bạn có phải là báo gêpa không? Một phần là báo gêpa? Thân thiện với báo gêpa? Hãy tham gia buổi gặp mặt trực tiếp với chúng tôi. (Sneps cũng được...) Trang phục thú cỗ đại: Lịch sử tóm tắt về trang phục, ngũ trang và nghi lễ động vật.

Việc mặc trang phục động vật có một lịch sử lâu dài và phong phú. Trong bài thuyết trình và thảo luận này, một giáo sư Nghiên cứu Cố điển sẽ trình bày về cách thức và lý do tại sao người dân ở Hy Lạp và La Mã cổ đại ăn mặc như động vật không phải con người, điều đó có thể cho chúng ta biết điều gì về thái độ của họ đối với loài người và bản chất động vật, và cách thức đó có thể giúp chúng ta hiểu sâu hơn về động lực và trải nghiệm của fursuiting ngày nay. Làm thế nào để trở thành người đồng tính Bằng điều khiển này dành cho tất cả những người mới bước vào thế giới cầu vòng tuyệt vời của Cộng đồng LGBTQ+. Tôi sẽ tổ chức một không gian an toàn để mọi người tìm hiểu thuật ngữ không quen thuộc thường được sử dụng trong Cộng đồng LGBTQ+, cũng như có thể đặt câu hỏi trong môi trường riêng biệt.

University Furs Fursmeet Bạn có học đại học không? Bạn có muốn nói chuyện với những người khác có chuyên ngành tương tự không? Hoặc có thể bạn muốn kết nối hoặc xin lời khuyên về đại học! Nếu vậy, đây là hội thảo dành cho bạn! Lưu ý.

Nguồn: <https://anthrocon2022.sched.com/> (được sử dụng với sự cho phép). Anthrocon là nhãn hiệu dịch vụ đã đăng ký của Anthrocon, Inc. và được sử dụng với sự cho phép. Anthrocon không phải là nhà tài trợ cho ấn phẩm này và việc sử dụng các tài liệu lập trình của Anthrocon tại đây không có nghĩa là được Anthrocon, Inc. xác nhận.

Fursona.

Như đã mô tả trong phần trước, cộng đồng cung cấp nhiều lợi ích cho các thành viên của fandom furry. Cộng đồng cũng cung cấp các cấu trúc chuẩn mực hỗ trợ sự phát triển của furry fursona, từ đó giúp củng cố sự ổn định trong cộng đồng. Điều này cuối cùng mang lại cho mọi người cảm giác được tham gia vào-và thuộc về-một điều gì đó lớn lao hơn chính họ. Hơn nữa, nhiều chuẩn mực văn hóa của fandom, một phần, là do fursona. Phần tiếp theo sẽ mô tả các chuẩn mực của fursona, tiện ích của nghệ thuật furry, việc khám phá các chi tiết của fursona, việc sử dụng fursona như một

công cụ giải quyết vấn đề và cách fursona có thể dẫn đến sự phát triển. Các chuẩn mực Fursona trong không gian Fandom Các cuộc biểu tình về cách phát triển và nói về fursona có mặt ở khắp mọi nơi trong cộng đồng người hâm mộ furry. Có một kỳ vọng chuẩn mực - gần như được đưa ra - rằng fursona sẽ được phát triển và sử dụng để giao tiếp với những người khác. Ví dụ, khi tham dự một hội nghị furry, một phần của quy trình đăng ký bao gồm việc cung cấp tên huy hiệu phải được đeo mọi lúc trong không gian hội nghị. 28,29 Tuy nhiên, tên hiển thị trên huy hiệu thường là tên fursona (hoặc tên sáng tạo khác) mà những người tham dự sẽ sử dụng để tương tác với nhau. Ngoài huy hiệu người tham dự, nhiều furry còn đeo một hoặc nhiều huy hiệu ép nhựa có hình ảnh tác phẩm nghệ thuật fursona lủng lẳng trên dây đeo hoặc đeo đồ dùng liên quan đến lông thú. Việc một người bắt đầu cuộc trò chuyện với người tham dự khác bằng cách bình luận về huy hiệu, chi tiết fursona, trang phục furry, một món đồ quần áo theo chủ đề furry, tai hoặc đuôi là chuẩn mực và có thể chấp nhận được. Sự phổ biến của fursona và các vật thể vật lý liên quan giúp thiết lập các chuẩn mực văn hóa xung quanh việc sử dụng chúng để tương tác trong khía cạnh văn hóa hòa nhập với những "lối vào" dễ dàng để bắt đầu đối thoại với người khác. Ở cả địa điểm trực tiếp và trực tuyến, tôi đã chứng kiến mọi người khiến bản thân trở nên dễ bị tổn thương bằng cách nói điều gì đó giống như "Tôi mới ở đây và hy vọng sẽ kết bạn được với một số người". Phản hồi gần như luôn luôn là sự kết hợp của "chào mừng!" và các cuộc trò chuyện bắt đầu bằng "fursona của tôi là X" hoặc "loài của tôi là Y". Những chiến lược tương tác được chấp nhận này có thể xóa bỏ rào cản giao tiếp thường gặp khi ở giữa những người lạ. Trong một nhóm tập trung, một furry trẻ tuổi ở độ tuổi 20 đã nói (diễn giải lại):

28 Công ước yêu cầu phải xuất trình CMND do chính phủ cấp để nhận đăng ký.

huy hiệu. Thông tin được liên kết với số ID người đăng ký được in trên huy hiệu cùng với tên người dùng. 29 Nhân viên an ninh của Hội nghị được bố trí tại các điểm vào và sẽ từ chối cho vào.

không gian hội nghị trừ khi có huy hiệu được trưng bày nổi bật. Huy hiệu bị quên phải được lấy lại, nếu không quyền truy cập bị từ chối. (EE4MB).

"Khi tôi ở ngoài fandom, tôi không nói chuyện với bất kỳ ai. Không bao giờ. Nhưng ở đây, tôi cảm thấy thoải mái và có thể trò chuyện với mọi người."

Hơn nữa, cấu trúc và các quy tắc xung quanh các tương tác sử dụng fursona có thể đặc biệt có lợi cho furry trong phỏ, và các chuẩn mực đã được thiết lập của fandom có thể giúp giảm bớt lo lắng. Fursona không chỉ kết nối furry xung quanh một sở thích chung với những người khác có cùng chí hướng và nâng cao cảm giác thuộc về một cộng đồng, mà còn đồng thời xác nhận các thành phần độc đáo của bản sắc fursona. Hơn nữa, khi mọi người diễn đạt chi tiết về fursona của họ, họ đang tạo ra cơ hội để phát triển hơn nữa trong quá trình này. Điều này tạo nên rõ ràng trong các phân tích của tôi về các chức năng của nghệ thuật fursona. Nghệ thuật Fursona như Khám phá và Cam kết Bản sắc Tác phẩm nghệ thuật nhân hình là một phần rất lớn của fandom furry và phần lớn nội dung có fursona. Đối với những furry không có năng khiếu nghệ thuật, họ có thể thuê một nghệ sĩ tạo ra hình ảnh fursona của họ. Điều này đòi hỏi người bảo trợ

nêu ra những chi tiết rất cụ thể về fursona. Các nghệ sĩ giàu kinh nghiệm có thể đặt một loạt câu hỏi về nhân vật để gợi ra nhiều chi tiết hơn và cải thiện độ chính xác giống như một họa sĩ phác họa. Đôi khi các chi tiết của một nhân vật fursona được ghi lại thông qua một tờ tham khảo. Chúng giống như bản thiết kế cho một nhân vật, biểu thị những đặc điểm nhỏ nhưng quan trọng của nhân vật từ nhiều góc độ. Các tờ tham khảo hữu ích cho các đơn đặt hàng nghệ thuật và trang phục thú, vì chúng làm tăng độ trung thực của các đại diện nghệ thuật. Nếu bản thân những người thích thú có năng khiếu nghệ thuật, họ có thể thích phát triển nhân vật của mình thông qua các bản vẽ. Tất nhiên, các chi tiết của fursona và nội dung của hình ảnh cần được làm rõ trong quá trình này. Do đó, sử dụng tác phẩm nghệ thuật để phát triển các đại diện của nhân vật có thể thúc đẩy người đó khám phá và cam kết với các chi tiết của nhân vật và ý nghĩa của chúng. Các nghiên cứu của tôi cũng chỉ ra rằng fursona và nghệ thuật sáng tạo về thú có thể che chở cho những người muốn khám phá bản dạng giới và khuynh hướng tình dục của họ. Cả đối tượng chung và nghệ thuật dành cho người lớn đều có thể có chức năng cao như một cơ chế để khám phá cảm nhận của một người về các vấn đề quan trọng nhưng thường nhạy cảm về bản dạng khi họ

chiêm ngưỡng fursona của họ trong các vai trò, hình dạng và tình huống khác nhau. Furries cũng có thể chia sẻ những fursona này chi tiết hoặc nghệ thuật với người khác để đánh giá phản ứng của họ về vấn đề mà họ đang khám phá-suy cho cùng, không phải họ là người đó, mà là fursona của họ. Đối với những người thích thú khác đang khám phá các yếu tố về khuynh hướng tình dục hoặc bản dạng giới của họ trong môi trường xã hội không phải furry.

thù địch với sự đa dạng, đây có thể là cách an toàn hơn để thử nghiệm các vấn đề quan trọng về bản sắc cá nhân trước khi họ cam kết với những gì họ cảm thấy phù hợp. Khám phá các chi tiết về Fursona Tiếp tục quan điểm cuối cùng này, các chi tiết về fursona truyền tải thông tin quan trọng cho bản thân và những người khác trong cộng đồng. Thường có sự nhấn mạnh đáng kể vào ý nghĩa liên quan của các loài được chọn

(hoặc sự kết hợp của các loài). Các chi tiết trực quan và đặc điểm tính cách của fursona thường được chọn bằng care và có ý nghĩa. Ví dụ, trong một cuộc phỏng vấn, một người tham gia đã giải thích mối quan hệ của mình với fursona theo cách sau:

"Tôi đã trở thành fursona 4 năm trước. Đó là một con sói với đôi mắt màu cam phát sáng. Tôi đã chọn một con sói. Tôi cao quý và mọi thứ. Tôi là một người sống sót sau căn bệnh ung thư trong hơn 23 năm, vì vậy đôi mắt màu cam là ngọn lửa giúp tôi tiếp tục."

Suy ngẫm có ý nghĩa và phát triển bản thân.

Chi tiết về đặc điểm của fursona có thể tiếp tục phát triển theo thời gian. Khi tôi nói chuyện với những người thích furry về sự tiến hóa của fursona của họ, đôi khi họ nói những điều như (diễn giải lại):

"Khi tôi tham gia fandom, đầu tiên tôi chọn một con cáo cho fursona của mình. Tôi nghĩ tôi chọn một con cáo vì tôi nghĩ nó sẽ giúp tôi hòa nhập khi tôi tham gia fandom vì đó là một loài phổ biến. Tuy nhiên, sau khi suy nghĩ về nó trong hơn hai năm, tôi nghĩ rằng một con thỏ phù hợp hơn với tôi."

Trong những cuộc trò chuyện này, người tham gia sau đó mô tả những đặc điểm mà họ có chung với loài hoặc ngưỡng mộ và mong muốn giống hơn. Trong một cuộc phỏng vấn, một furry đã mô tả ba fursona mà anh ta đã phát triển theo trình tự. Fursona đầu tiên là fursona của anh ta khi anh ta còn trẻ

con người, và đối với anh ta, loài này đẹp về mặt thẩm mỹ. Vào thời điểm đó trong cuộc đời, anh ta đang đấu tranh với các vấn đề về hình ảnh cơ thể, và loài được chọn đại diện cho những gì anh ta muốn trở thành nhưng trong tâm trí anh ta thì không. Khi anh ta già đi, loài này đã thay đổi và mối quan hệ của anh ta với fursona của mình cũng vậy. Fursona hiện tại của anh ta đại diện cho sức mạnh, khả năng phục hồi và trí tuệ, theo quan sát của tôi về con người đáng chú ý, vui vẻ và ăn nói lưu loát này, là sự đại diện tuyệt vời cho con người anh ta tại thời điểm này trong cuộc đời.

Fursona như một tác nhân ngoại hóa.

Trong thế giới không có lông, có nhiều cách tiếp cận mà các nhà trị liệu áp dụng để giúp khách hàng của họ có được góc nhìn về các tình huống trong cuộc sống của họ. Một cách tiếp cận phổ biến là liệu pháp kể chuyện, hoạt động dựa trên giả định rằng việc đưa vấn đề ra bên ngoài cá nhân-tách biệt bản sắc khỏi

vấn đề và tạo ra một cấu trúc mới của cuộc sống, sẽ giúp giải quyết vấn đề (White & Epston, 1990). Monk và Gehart (2003) tóm tắt như sau:

"Có lẽ đặc điểm nổi bật nhất của liệu pháp kể chuyện, là cuộc trò chuyện hướng ngoại, tạo ra khoảng cách giữa khách hàng và các vấn đề để chống lại những câu chuyện áp bức, đầy rẫy vấn đề, do đó thay đổi mối quan hệ của khách hàng với các vấn đề." (trang 25).

Trong liệu pháp tường thuật, việc ngoại hóa các vấn đề bao gồm việc xác định các thách thức và tách chúng ra để chúng trở thành một phần bên ngoài của một người (trái ngược với một phần bên trong của một người). Bằng cách giải cấu trúc và ngoại hóa các vấn đề (tức là, khuyết điểm) liên quan đến bản sắc cá nhân và sau đó tái cấu trúc những vấn đề này thành các bản sắc ngoại hóa, cá nhân bắt đầu liên hệ với các thực tế thay thế định hình lại cá nhân thông qua câu chuyện của họ và liên quan đến bản sắc mới mà họ đã hình thành cho chính mình (Gehart, 2013). Từ việc tiến hành phỏng vấn những người tham gia về trải nghiệm của họ với tư cách là furry, tôi vừa nhận ra vừa ngưỡng mộ tiềm năng ngoại hóa của fursona và cách chúng có thể giúp quá trình tự phản ánh dễ dàng hơn bằng cách nuôi dưỡng khoảng cách an toàn về mặt tri liệu khỏi các vấn đề cần cù nhắc. Sau đây là cách một người tham gia mô tả quá trình sử dụng fursona như một công cụ để phản ánh tích cực:

"Fusona của tôi là sự thể hiện của chính tôi. Đôi khi, những gì tôi làm với fursona của mình là đặt anh ấy vào một tình huống mà tôi muốn thấy và suy nghĩ về cách tôi sẽ phản ứng và cách fursona của tôi hành động."

Do đó, fursona có thể được furry sử dụng để hỗ trợ giải quyết vấn đề một cách chiến lược và thực tế. Một số chiến lược này có thể được mô tả như liệu pháp furry, nơi một fursona được tôn trọng và có ý nghĩa có thể giúp cá nhân thể hiện vấn đề ra bên ngoài, bộc lộ điều gì là quan trọng đối với người đó và cuối cùng, bộc lộ nhận thức sâu sắc về sự phát triển của chính họ để trở thành phiên bản lý tưởng của chính họ.

Phát triển bản sắc.

Xét cho cùng, fursona có thể có ý nghĩa quan trọng và tích cực đối với furry. Chúng tôi cũng có dữ liệu định lượng chỉ ra trực tiếp tính hữu ích của fursona đối với sự phát triển bản sắc. Ví dụ, trong nhiều nghiên cứu, furry thường đồng ý rằng fursona của họ đại diện cho phiên bản lý tưởng của chính họ, thường đồng ý rằng fursona của họ cũng đại diện cho bản thân thực tế của họ và phần lớn không đồng ý rằng fursona của họ đại diện cho những phần tệ nhất của chính họ. Bằng cách nói về fursona với những furry khác, một loại "sự tương ứng" có thể được cung cấp giữa bản sắc khách quan (cách người khác nhìn nhận chúng ta) và bản sắc chủ quan (cách chúng ta nhìn nhận bản thân) của furry, điều này rất quan trọng đối với việc hình thành bản sắc (Côté & Levine, 2002). Hơn nữa, bằng cách tương tác với những người khác bằng cách sử dụng fursona, các cơ hội phát triển cá nhân trải nghiệm thông qua fursona cũng có thể chuyển thành những lợi ích thực tế, hữu hình khác cho cá nhân. Ví dụ, một người nhút nhát, lcling hoặc tự kỷ có thể được hưởng lợi từ những cuộc trao đổi có cấu trúc với những người khác về fursona của họ. Trong quá trình này, họ có được kinh nghiệm và sự tự tin nhờ những tương tác tích cực.

Cộng đồng và Fursona: Sự khuyến khích và xác nhận để phát triển Việc bước ra khỏi vùng an toàn của một người có thể là thách thức và gây lo lắng cho một số người. Tuy nhiên, fandom có thể nhẹ nhàng khuyến khích các thành viên vượt ra khỏi vùng an toàn của họ. Có một vài cách để điều này có thể xảy ra. Một là với fursona, cho phép phản xạ của bản thân và là một cách an toàn hơn để mọi người xác nhận các phiên bản của bản thân được thử nghiệm thông qua việc khám phá bản sắc của fursona (ví dụ: bản dạng giới và khuynh hướng tình dục). Không gian hội nghị cung cấp một cơ hội khác để vượt ra khỏi sự thoải mái, cho dù đó là thả lỏng tại bữa tiệc, tham gia cuộc thi khiêu vũ, điều hành một hội thảo quan tâm hay tham gia vào một số loại sự kiện nói trước công chúng. Tiến sĩ Samuel Conway, giám đốc điều hành của Anthrocon, đã từng kể cho tôi nghe một trong những câu chuyện yêu thích của ông minh họa cho cách ông nhìn nhận fandom.

Về cơ bản, một người nhút nhát đã lên sân khấu, đứng cứng, rồi chạy khỏi sân khấu. Trong bất kỳ môi trường nào khác, có thể hình dung rằng một cảnh như vậy có thể được đáp lại bằng tiếng cười và lời khiển trách, nhưng không

trong cộng đồng người hâm mộ của mình. Thay vào đó, đám đông đã truyền sự cổ vũ nồng nhiệt cho người trẻ tuổi, người đã lấy hết can đảm để quay lại sân khấu và biểu diễn trước một hội trường khiêu vũ reo hò và an ủi của những người bạn furry.

Một mục tiêu rộng hơn của nhiều sự kiện furry là khiến mọi người cảm thấy thoải mái và được chào đón theo cách mà phần còn lại của thế giới thường không thích ứng-chưa nói đến việc tạo điều kiện.

Tôi cũng đã trực tiếp trải nghiệm sự khích lệ và chào đón nồng nhiệt này. Khi tôi đưa một đồng nghiệp của mình đến hội nghị furry đầu tiên của anh ấy tại CanFURence, chúng tôi được mời phát biểu tại lễ khai mạc. Nhiều người tham dự hội nghị đã quen thuộc với tôi và Furscience vì chúng tôi đã tham dự hội nghị này kể từ khi thành lập vào năm 2016. Đồng nghiệp của tôi đã cầm micro, khá do dự, để giới thiệu bản thân. Anh ấy nói vài lời về bản thân và đưa ra một vài thông tin nhân khẩu học về kinh nghiệm sống 30 và chuyên môn nghiên cứu của mình. Cả hai chúng tôi đều vô cùng ngạc nhiên - và thành thật mà nói, tôi rất vui - hàng trăm người trong phòng khiêu vũ bắt đầu hô vang "Một trong chúng ta!"

"Một trong số chúng ta! Một trong số chúng ta!" để chào đón đồng nghiệp của tôi và cho anh ấy biết rằng anh ấy được chào đón để trở thành một phần của điều này không gian fandom. Đã gần nửa thập kỷ trôi qua kể từ khi điều này xảy ra, và tôi vẫn có thể nhớ cảm giác biết ơn mà tôi đã trải qua đối với nhóm người tuyệt vời này, những người đã làm những gì họ có thể để khiến đồng nghiệp của tôi cảm thấy thoải mái và được hòa nhập vào một không gian mà anh ấy đã bước vào ba giờ trước đó với tư cách là một người hoàn toàn ngoài cuộc. Mục đích của tôi khi đưa ra hai giai thoại này là chúng đại diện cho những gì tôi thấy cũng đang diễn ra ở cấp độ vi mô với những người trong cộng đồng người hâm mộ. Những người nhút nhát, mới vào nghề hoặc cảm thấy mình không hòa nhập với phần còn lại của thế giới được mở rộng cơ hội và lời mời để trở thành một cái gì đó lớn hơn khi họ đến, để rời đi với cảm giác được hòa nhập và tự tin hơn khi họ bắt đầu. Nó không hoàn hảo. Những điều tồi tệ và trải nghiệm cũng xảy ra. Mọi người có thể đến một hội nghị với kỳ vọng cao và rời đi trong thất vọng, và bắt cứ khi nào đám đông lớn tụ tập, có khả năng mọi thứ không diễn ra chính xác như kế hoạch. Tuy nhiên, nhìn chung, tôi rút ra được sau hơn một thập kỷ tham gia nghiên cứu trong cộng đồng này - công việc định lượng và định tính bao gồm các phương pháp tiếp cận tâm lý, xã hội học, công tác xã hội và nhân học - là cộng đồng người hâm mộ cho đi nhiều hơn những gì nó nhận lại đối với hầu hết mọi người. Nó mang đến cho mọi người một cách để tham gia vào quá trình phản ánh sâu sắc và an toàn với sự hỗ trợ của sự phát triển của một fursona và một cộng đồng chấp nhận điều đó như một loại tiền tệ đáng tin cậy để giao tiếp. Các cuộc phỏng vấn của tôi với những người furry lớn tuổi, đặc biệt, chỉ ra rằng lịch sử bấtнат, sự thiệt thòi đáng kể và sự chiếm đóng của các danh tính đa dạng, khiến mọi người mong muốn điều tốt đẹp hơn cho thế hệ tiếp theo-một biểu hiện của khả năng sinh sản mà tôi quan tâm nhất khi khám phá sâu hơn trong các dự án nghiên cứu trong tương lai.

30 Trong lĩnh vực công tác xã hội, việc tiết lộ địa điểm xã hội của một người là thông lệ.

trước khi nghiên cứu (ví dụ: bản dạng giới tính, khuynh hướng tình dục, chủng tộc, v.v.).

Khung tạm thời: Mô hình giải quyết bản sắc fandom Furry (FFIRM) Tôi hy vọng độc giả có thể thấy được mối liên hệ giữa cách cộng đồng, fursona và các yếu tố liên quan đến fandom khác đang hoạt động song song để tạo ra một loại thuốc giải độc cho những khó khăn trong quá trình phát triển do xã hội hiện đại muộn mang lại. Hãy nhớ rằng, theo hiểu biết lý thuyết của chúng ta về giải quyết bản sắc, các nhiệm vụ bản sắc bản thân và các nhiệm vụ bản sắc xã hội bao gồm nhận thức về ý thức chủ quan về bản thân và tính liên tục (bản sắc của cái tôi), tính liên tục về hành vi trong các mối quan hệ giữa các cá nhân (bản sắc cá nhân) và vai trò và địa vị xã hội của một người được cộng đồng lớn hơn công nhận (bản sắc xã hội). Quá trình này được tạo điều kiện thuận lợi thông qua các hành động khám phá và cam kết với các vai trò của người lớn. Tuy nhiên, việc giải quyết bản sắc khó khăn hơn bao giờ hết trong các xã hội phương Tây đương đại. Chúng ta thường bỏ lỡ cảm giác như mình được hòa nhập vào một thứ gì đó lớn hơn chính mình. Trong khi những thông điệp mạnh mẽ về chủ nghĩa cá nhân có thể dẫn đến việc tìm kiếm một cảm giác độc đáo về một bản ngã khác biệt, thì kết quả phát triển tối ưu thường bị chủ nghĩa tiêu dùng và thời trang nhanh chóng hời hợt, không thúc đẩy sự tự phản ánh sâu sắc hơn. Hơn nữa, quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành có nghĩa là chúng ta phải đấu tranh để có được các kỹ năng và đảm nhận công việc của người lớn.

vai trò cho phép tự cung tự cấp. Cuối cùng, khả năng cam kết với các giá trị là một phần của một cái gì đó lớn hơn chúng ta—một thế giới quan mạch lạc-có thể là thách thức nếu không có một cấu trúc xã hội lớn hơn để cung cấp cho chúng ta hướng dẫn. Cuộc sống hàng ngày của chúng ta bị ngập trong những tương tác vô nhân đạo hoặc hời hợt, điều này có thể khiến chúng ta cảm thấy bị cô lập và cô đơn. Chúng ta liên tục phải đối mặt với quá nhiều lựa chọn nhưng lại thiếu sự hướng dẫn để giúp chúng ta điều hướng chúng. Không có gì ngạc nhiên khi những điều kiện xã hội này có thể lén đến đỉnh điểm là không có khả năng kết nối có ý nghĩa với người khác hoặc nhận được sự công nhận và phản hồi cho các phiên bản mới nổi của bản thân khi chúng được khám phá. Tuy nhiên, cộng đồng người hâm mộ furry giúp cung cấp một loại thuốc giải độc cho các điều kiện xã hội và phát triển của xã hội hiện đại muộn bằng cách mang đến cho cộng đồng furries ý thức về mục đích, khám phá có cấu trúc, không gian cho tính xác thực thực sự, hỗ trợ về mặt cảm xúc và tâm lý, khuyến khích phát triển, các công cụ trị liệu được cá nhân hóa và một cơ chế để tích cực tham gia vào công việc khó khăn là khám phá có ý nghĩa và cam kết với tầm nhìn về bản thân—tất cả trong một không gian an toàn bảo vệ mạnh mẽ sự hòa nhập. Furry Identity, Furry Capital và Intrasonas: Còn tiếp. Sau nhiều suy ngẫm về các quá trình liên quan đến danh tính trong cộng đồng người hâm mộ furry, tôi đã phát triển một mô hình danh tính sơ bộ dựa trên cộng đồng người hâm mộ.

sự hình thành, Mô hình giải quyết bản sắc cộng đồng người hâm mộ Furry (FFIRM; xem Hình 24.2).

Hình 24.2. Mô hình giải quyết bản sắc fandom Furry (FFIRM).

FFIRM dựa trên phân tích định lượng về mối quan hệ giữa các biến số của fandom, các cuộc phỏng vấn định tính và các nhóm tập trung đã làm sáng tỏ những tương tác có ý nghĩa mà những người yêu thích furries có với những người khác trong cộng đồng, và các quan sát dân tộc học về các cấu trúc chuẩn mực hướng dẫn mọi người trong fandom furry. Nó làm nổi bật tầm quan trọng của những người tham gia vào fandom, tham gia vào cộng đồng và phát triển một fursona, có thể tạo điều kiện cho sự xuất hiện của một ý thức mạnh mẽ về bản thân mà tôi gọi là intrasona. Trong những điều kiện phù hợp, những cá nhân tham gia vào fandom furry có thể phát triển một bản sắc furry, có được vốn furry và cuối cùng được hưởng lợi từ một bản sắc được củng cố, giải quyết, không phải furry. Bản sắc furry Tôi bắt đầu chương này bằng cách đưa ra định nghĩa về bản sắc furry, đề cập đến ý thức về bản thân và cảm giác được thuộc về của một cá nhân trong một cộng đồng xuất phát từ việc tham gia vào fandom furry. Định nghĩa này bao gồm cách tiếp cận bản sắc tân Erikson và tập trung vào sự tự khám phá có ý nghĩa và các kết nối cộng đồng có được khi tham gia vào fandom. Theo cách giải thích này, bản sắc furry, một phần, là một loại bản sắc xã hội được lựa chọn—các nhà xã hội học sẽ gọi là đạt được.

Tuy nhiên, giống như một số bản dạng xã hội được gán ghép bị kỳ thị, việc trở thành một người lông lá có thể gợi lên nhu cầu nổi bật ở các cá nhân để hiểu cách họ phù hợp với nhóm bị kỳ thị, sau đó kích hoạt một cuộc khám phá sâu rộng về ý nghĩa của việc trở thành một con người trong cộng đồng (Phinney & Rosenthal, 1992). Do đó, bản dạng lông lá là sản phẩm của sự tham gia có ý nghĩa vào cộng đồng người hâm mộ lông lá khi nó được truyền tải thông qua (1) các trải nghiệm cộng đồng thiết lập các chuẩn mực và cấu trúc mạnh mẽ và (2) sự phát triển của một hoặc nhiều fursona có ý nghĩa đối với cá nhân và tạo điều kiện cho các tương tác với người khác, khám phá và xác nhận. Các yếu tố cộng đồng và fursona cũng có lẩn nhau

khác và hỗ trợ bản ngã, cá nhân và sự phát triển bản sắc xã hội. Furry Capital Trong FFIRM tôi đang đề xuất, mức độ bản sắc furry cao có cả lợi ích trực tiếp và gián tiếp cho cá nhân, bao gồm cả sự tăng trưởng tiềm năng của vốn furry. Tôi định nghĩa vốn furry là các lợi ích và kỹ năng ở cấp độ cá nhân, nhóm và xã hội phát sinh từ sự tham gia vào fandom furry, đặc biệt là khi chúng liên quan đến sức khỏe xã hội, quan hệ, giữa các cá nhân, cảm xúc và tâm lý. Ngoài việc hỗ trợ sự phát triển của bản sắc furry (tự nhận thức và ý thức về sự gắn bó), sự tham gia mạnh mẽ và có ý nghĩa vào fandom furry thông qua sự tham gia với một cộng đồng phản ứng nhanh và fursona cũng có thể trực tiếp làm tăng vốn furry (lợi ích và kỹ năng có thể chuyển nhượng). Các lợi ích và kỹ năng phát triển từ việc tham gia vào fandom furry thông qua cộng đồng và fursona có liên quan vượt ra ngoài

fandom cũng vậy. Ví dụ, việc điều hướng sự không chắc chắn của một bản sắc bị kỳ thị có thể tạo điều kiện cho sự phát triển của các khả năng lý luận đạo đức quan trọng và hiệu quả bản thân (Côté & Levine, 2002, 2015; Phinney & Rosenthal, 1992). Độ ngũ mạnh mẽ của fandom gồm 2SLGBTQI+ và những cá nhân thiểu số khác có thể tạo ra một môi trường an toàn để đàm phán về khuynh hướng tình dục và bản dạng giới, từ đó tạo ra tư duy công lý xã hội thấm nhuần vào thế giới quan không phải furry. Việc sử dụng fursonas giúp phát triển các kỹ năng giao tiếp và các kỹ thuật giải quyết vấn đề cá nhân. Lòng tự trọng có thể xuất hiện do thành thạo kỹ năng (ví dụ: nghệ thuật) và gắn bó sâu sắc với các sản phẩm của lao động sáng tạo.

Sự tham gia vào cả cộng đồng và fursona có thể nuôi dưỡng lòng can đảm cần thiết để sống đích thực, phát triển tính tự chủ và chống lại sự cám dỗ của chủ nghĩa tiêu dùng như một phương pháp thể hiện bản thân.

Cuối cùng, vốn lồng có thể giúp giảm bớt những thách thức trong việc điều hướng công việc, trường học và các mối quan hệ cá nhân bên ngoài cộng đồng người hâm mộ, và ủng hộ việc hình thành bản sắc trưởng thành mạnh mẽ (không phải furry).

Trong âm thanh.

Một khái niệm lý thuyết khác có thể là yếu tố trong FFIRM và góp phần hình thành bản sắc là intrasona. Tôi đã chọn thuật ngữ này (intra - tiếng Hy Lạp có nghĩa là bên trong) vì nó ngụ ý sự cải thiện sự bất hòa - sự cùng tồn tại của các bản ngã, nơi fursona (hoặc bản chất) và persona được liên kết và xác thực một cách nội tại. 31,32 Nghiên cứu của chúng tôi đã khám phá nhiều cách khác nhau mà fursona và persona của furries có thể liên quan đến nhau. Thông thường, fursona là phiên bản lý tưởng của bản thân, nhưng mức độ tương đồng giữa fursona và persona có thể thay đổi. Đối với một số furries, fursona và persona trở nên gần gũi hơn

cùng nhau theo thời gian và có thể nở rộ thành một đại diện mới của bản thân có liên quan cao đến cá nhân. Intrasona này thông báo cho cả fursona và persona với sự trung thành của bản thân vẫn tồn tại cả bên trong và bên ngoài fandom. Mặc dù tôi nghĩ rằng phổ biến hơn là persona tiếp nhận các đặc điểm của fursona theo thời gian, một intrasona cũng có thể xuất hiện như một sản phẩm của sự tự phản ánh cá nhân dẫn đến mong muốn sau đó là sửa đổi một fursona hiện có để nó đại diện chính xác hơn cho cảm giác bản thân đang nổi lên. Có thể có những trường hợp một furry có mức độ giải quyết bản sắc thấp phát triển một cảm giác lý tưởng về bản thân thông qua một fursona nhưng lại cảm thấy thất vọng vì họ nhận thức được khoảng cách đáng kể

giữa bản ngã lý tưởng và cảm giác tồn tại của chính họ - mà nghiên cứu của chúng tôi chỉ ra là có liên quan đến kết quả hạnh phúc thấp hơn. Đây là tình huống mà cộng đồng người hâm mộ có thể đặc biệt có giá trị như một cơ chế thúc đẩy sự phát triển. Khi mọi người tương tác với người khác bằng cách sử dụng fursona, họ đạt được

kinh nghiệm, sự xác nhận và sự thoải mái ngày càng tăng với chính họ. Tôi hy vọng rằng, theo thời gian, khoảng cách giữa phiên bản lý tưởng của bản thân, được thể hiện bằng fursona, và persona sẽ thu hẹp lại và một intrasona mạnh mẽ sẽ xuất hiện. Mỗi quan tâm lớn hơn của tôi nằm ở những furry có mức độ giải quyết bản sắc thấp và/hoặc sở hữu một bản sắc tiêu cực và phát triển một fursona với các thuộc tính hoặc đặc điểm tiêu cực. Dữ liệu của chúng tôi phát hiện ra mối tương quan giữa các fursona tiêu cực và điểm số hạnh phúc thấp hơn, như lòng tự trọng. Hơn nữa, nghiên cứu của tôi về các mẫu không phải furry chỉ ra rằng nếu mọi người trì trệ trong quá trình phát triển bản sắc sau 30 tuổi, thì họ có xu hướng bị nhiều vấn đề về tinh thần hơn.

31 Tôi đưa từ bản chất vào vì tôi nghĩ khái niệm về nội âm có thể có ý nghĩa như vậy.

cũng trở nên có liên quan đến công việc của chúng tôi với cộng đồng therian và otherkin. Tuy nhiên, trong khi nguồn gốc của danh tính therian/otherkin ít được hiểu hơn, chúng về cơ bản khác với trải nghiệm của furries về fursona. 32 Tôi cũng thích tính xác thực ngụ ý và sự đồng tình với sự phát triển

thân cây.

từ công việc nhận dạng tích cực.

thách thức về sức khỏe (Roberts & Côté, 2014). Bằng cách kết hợp hai phát hiện nghiên cứu này, chúng ta có thể hình dung ra tình huống mà một người có bản sắc chưa được giải quyết sẽ không trải nghiệm được tiềm năng phát triển tích cực theo cùng cách mà những người khác có mức độ giải quyết bản sắc thấp hơn khi họ tạo ra

fursona với các thuộc tính tích cực. Hơn nữa, các tác động có hại của việc thể hiện khả năng giải quyết bản sắc kém được thể hiện thông qua các fursona tiêu cực có thể trở nên rõ rệt hơn ở tuổi trung niên và cuối tuổi trưởng thành. Một số furry có thể thay đổi fursona của họ khi một nhu cầu khác trở nên rõ ràng, chẳng hạn như mong muốn các đặc điểm tính cách mới, đặt câu hỏi về bản dạng giới tính, khám phá khuynh hướng tình dục hoặc giải pháp cho sự nhảm chán. Tuy nhiên, đối với những furry khác, khi họ có được các đặc điểm mong muốn của một fursona thông qua thực hành và tương tác với người khác, họ có thể không còn dựa vào hoặc kết nối với một fursona như họ đã từng làm. Trong khi một số furry sẽ giữ nguyên fursona ở dạng hiện tại hoặc phiên bản được chỉnh sửa đôi chút, những người khác có thể bắt đầu khám phá một fursona mới hoặc bổ sung có ý nghĩa cá nhân khác nhau gắn liền với nó vì nhu cầu về ý nghĩa đã được thỏa mãn. Cũng có những furry tham gia fandom đã hoàn thành công việc phát triển bản sắc người lớn. Trong trường hợp này, một fursona có ý nghĩa có thể chỉ đơn giản là đại diện cho sự thừa nhận bản thân hiện tại với một số thay đổi nhỏ (ví dụ: "Fusona của tôi là tôi, anh ấy chỉ có sáu múi" 33). Intrasona chủ yếu được thúc đẩy bởi nhân vật không phải furry. Furry cũng có thể tạo ra một fursona có ý khác biệt hoàn toàn so với nhân vật, do đó sẽ không có intrasona nào xuất hiện. Trong trường hợp này, fursona không đóng góp nhiều vào quá trình phát triển bản sắc mà thay vào đó, có thể mang lại lợi ích cho người đó bằng cách đơn giản là một lối thoát cho sự sáng tạo trong một thế giới thường kìm hãm nó hoặc bằng cách cung cấp một hình đại diện vui nhộn để tạo điều kiện cho sự tương tác với những người khác trong cộng đồng. Trong tình huống này, mọi người vẫn có thể hưởng lợi từ sự phát triển của bản sắc furry (nhận thức về sự gắn bó) và vốn furry (phát triển kỹ năng), nó chỉ có thể không ảnh hưởng đến cảm giác đã được thiết lập tốt về bản sắc không phải furry. Hạn chế và định hướng tương lai Có một số hạn chế đối với luận điểm này và sự hoán vị của quá trình phát triển fursona hiện chưa được tính đến trong FFIRM. Đó là bởi vì việc hiểu mối quan hệ của furry với fursona của họ rất phức tạp. Nhiều furry chỉ có một fursona trong suốt cuộc đời của họ, nhưng những furry khác có nhiều fursona - một số theo trình tự và một số cùng một lúc. Khi furry phát triển fursona tuần tự hoặc nhiều fursona, có thể có sự gắn bó và gần gũi hơn với fursona cũ, the.

33 Đó là một câu trích dẫn thực sự.

fursona mới, hoặc cả hai. Fursona mới có thể khác biệt hơn so với persona hoặc giống nhau hơn. Fursona tuần tự và nhiều có thể có nghĩa là furry trải nghiệm tất cả những điều trên. Nghiên cứu trong tương lai sẽ tập trung vào việc hiểu sự tiến hóa của fursona và phát triển những ý tưởng này hơn nữa. Cần thảo luận thêm về hướng của các mũi tên trong FFIRM. Theo quan niệm hiện tại, việc tham gia vào fandom dẫn đến bản sắc furry, vốn furry và giải quyết bản sắc không furry cho một số furry. Việc tham gia vào fandom cũng có tiềm năng thúc đẩy sự phát triển của một intrasona, có thể tác động đến persona và fursona theo hai chiều.

Theo nghiên cứu của chúng tôi

Những phát hiện tiếp tục cung cấp thông tin cho nhiều phần khác nhau của FFIRM, và khi chúng tôi thu thập thêm dữ liệu theo chiều dọc, chúng tôi sẽ xem xét lại hướng giả định của các mũi tên trong FFIRM. Nghiên cứu trong tương lai cũng nên đánh giá mối quan hệ giữa vốn lông với các mô hình vốn khác. Ví dụ, Mô hình Vốn bản sắc (ICM) 34 của Côté nhấn mạnh rằng "một số nguồn lực cụ thể theo ngữ cảnh đặc biệt quan trọng trong các xã hội mà nhiều vai trò và địa vị không còn được quy định chặt chẽ, nhưng có ít cấu trúc để thay thế các quy trình quy kết" (Côté, 2016, tr. 5). Có lẽ vốn lông là một dạng vốn bản sắc cụ thể theo ngữ cảnh mang lại lợi ích thông qua các kết nối vốn xã hội (Putnam, 2000), từ đó hỗ trợ nhiều điểm mạnh về bản sắc bản thân, như tích hợp và phân biệt. Liệu vốn furry có được khái niệm lại như một nguồn lực/rào cản độc đáo theo mô hình vốn bản sắc hiện có, có chồng chéo hoàn toàn hoặc một phần với các yếu tố khác đã được ICM bao hàm (như vốn xã hội) hay nằm cạnh các khái niệm vốn hiện có hay không vẫn là một câu hỏi. Côté và Levine (2015) cũng lập luận rằng cần phải tập trung nhiều hơn vào việc hiểu các bối cảnh xã hội của quá trình phát triển bản sắc. Khả năng của cộng đồng furry trong việc hỗ trợ bản ngã, bản sắc cá nhân và bản sắc xã hội, tạo điều kiện vượt qua các kết nối từ nơi này đến không gian khác và tạo ra một cơ chế để tạo ra, nuôi dưỡng và xác thực sự phản ánh, đạt đến đỉnh cao trong việc khám phá bản sắc và cam kết với cả bản thân và

các khái niệm xã hội là điều mà tôi mong muốn khám phá sâu hơn. Tóm lại, bản sắc lỏng lá, fury capital và các ý tưởng của intrasocial khai thác quan niệm rằng fandom fury, đối với một số người, có thể giúp huy động bản ngã tốt nhất của một người và dẫn đến việc tiếp thu kỹ năng, lợi ích xã hội, cơ hội và sự hoàn thiện bản thân. Trong khi mô hình được đề xuất ở đây mô tả những gì tôi lý thuyết hóa đang xảy ra khi mọi người tham gia vào fandom fury, cấu trúc cơ bản của FFIRM cũng có thể áp dụng cho các fandom hoặc hoạt động giải trí khác cung cấp.

Chương 6 trong Côté và Levine (2015) là phần giới thiệu tuyệt vời về khái niệm và.

được viết cho đối tượng công chúng.

cơ hội kết nối với những người cùng chí hướng và được tạo điều kiện thuận lợi bởi các nhân vật có ý nghĩa, tự tạo. Cuối cùng, cần có nhiều thời gian, dữ liệu và quan sát hơn để lập bản đồ mô hình lý thuyết về những gì đang diễn ra trong cộng đồng người hâm mộ fury và cách nó liên quan đến việc giải quyết bản dạng. Tài liệu tham khảo Adams, G. & Marshall, S. (1996). Tâm lý xã hội phát triển về bản dạng: Hiểu về con người trong bối cảnh. Tạp chí Tuổi vị thành niên, 19, 429-442. <https://doi.org/10.1006/jado.1996.0041> Anderssen, N., Sivertsen, B., Lønning, KJ, & Malterud, K. (2020). Sự hài lòng về cuộc sống và sức khỏe tâm thần trong số những sinh viên chuyển giới ở Na Uy. BMC Public Health, 20, Bài báo 138. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-8228-5> Arnett, JJ (2000). Tuổi trưởng thành mới nói: Một lý thuyết về sự phát triển từ cuối tuổi thiếu niên đến tuổi đôi mươi. Nhà tâm lý học Mỹ, 55 (5), 469-480. <https://doi.org/10.1037/003-066X.55.5.469> Arnett, JJ (2004). Tuổi trưởng thành mới nói: Con đường quanh co từ cuối tuổi thiếu niên đến tuổi đôi mươi. Nhà xuất bản Đại học Oxford. Braithwaite, J. (1989). Tội phạm, sự xấu hổ và tái hòa nhập. Cambridge University Press. Côté, JE (2000). Tuổi trưởng thành bị bắt giữ: Bản chất thay đổi của sự trưởng thành và bản sắc. NYU Press. Côté, J. (2006). Nghiên cứu bản sắc: Chúng ta đã tiến gần đến mức nào đến việc phát triển một khoa học xã hội về bản sắc? -Đánh giá về lĩnh vực này. Identity, 6 (1), 3-25. https://doi.org/10.1207/s1532706xid0601_2 Côté, JE (2016). Mô hình vốn bản sắc: Sổ tay lý thuyết, phương pháp và phát hiện. Bản thảo chưa xuất bản, Khoa Xã hội học, Đại học

Tây Ontario, London, Ontario, Canada. Côté, JE, & Allahar, A. (2011). Hạ thấp giáo dục đại học: Sự trỗi dậy của các trường đại học doanh nghiệp và sự sụp đổ của giáo dục khai phóng. Nhà xuất bản Đại học Toronto. Côté, JE, & Levine, C. (2002). Hình thành bản sắc, tác nhân và văn hóa: Tổng hợp tâm lý xã hội. Laurence Erlbaum Associates Inc. Côté, JE, & Levine, C. (2015). Hình thành bản sắc, tuổi trẻ và phát triển: Một cách tiếp cận đơn giản. Nhà xuất bản Tâm lý học. Durkheim, E. (2014). Phân công lao động trong xã hội. Simon và Schuster. Erikson, E. (1959). Bản sắc và vòng đời. Các bài báo được chọn của Erik Erikson. Nhà xuất bản Đại học Quốc tế. Erikson, EH (1968). Bản sắc: Tuổi trẻ và khủng hoảng.

Norton. Erikson, EH (1978). Tuổi trưởng thành. WW Norton.

Gergen, KJ (1991). Bản ngã bao hòa: Những tình huống tiềm thoái lưỡng nan về bản sắc trong cuộc sống đương đại. Sách cơ bản. Gehart, DR (2013). Làm chủ năng lực trong liệu pháp gia đình: Một cách tiếp cận thực tế đối với lý thuyết và tài liệu trường hợp lâm sàng. Cengage Learning. Hihara, S., Sugimura, K., & Syed, M. (2018). Hình thành một bản sắc tiêu cực trong xã hội đương đại: Làm sáng tỏ cách giải quyết bản sắc có nhiều vấn đề nhất. Identity, 18 (4), 325-333. <https://doi.org/10.1080/15283488.2018.1524329> Kornhauser, W. (1959) Chính trị của xã hội đại chúng. Free Press. Marcia, J. (1964). Xác định và xây dựng tính hợp lệ của trạng thái bản sắc bản ngã. Luận án tiến sĩ chưa xuất bản. Đại học Michigan, Ann Arbor, Michigan, Hoa Kỳ. Marcia, JE (1980). Bản sắc ở tuổi vị thành niên. Trong J. Andelson (Biên tập), Sổ tay tâm lý vị thành niên (trang 159-187). Wiley. Monk, G., & Gehart, DR (2003). Nhà hoạt động chính trị xã hội hay đối tác đàm thoại? Phân biệt vị trí của nhà trị liệu trong liệu pháp tương thuật và liệu pháp hợp tác. Family Process, 42 (1), 19-30. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.2003.00019.x> Plante, CN, Reysen, S., Groves, CL, Roberts, SE, & Gerbasi, K. (2017). Thang đo sự tham gia tương ứng: Một thước đo linh hoạt về sự tham gia tương tích cực và tiêu cực. Tâm lý học xã hội cơ bản và ứng dụng, 39, 127-152.

<https://doi.org/10.1080/01973533.2017.1293538> Phillips, TM, & Pittman, JF (2003). Quá trình nhận dạng ở thanh thiếu niên nghèo: Khám phá mối liên hệ giữa bất lợi về kinh tế và nhiệm vụ chính của thanh thiếu niên. Nhận dạng, 3 (2), 115-129.

<https://doi.org/10.1207/S1532706XID030202> Phinney, J.

S., & Rosenthal, DA (1992). Bản sắc dân tộc ở tuổi vị thành niên: Quá trình, bối cảnh và kết quả. Trong GR Adams, TP Gullotta, & R. Montemayor (Biên tập viên), *Hình thành bản sắc vị thành niên* (trang 145-172). Sage Publications, Inc.

Putnam, R. (2000). Bowling một mình: Sự sụp đổ và hồi sinh của cộng đồng người Mỹ.

Simon và Schuster. Roberts, SE (2007). Giải quyết giai đoạn bản sắc trong quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành: Phát triển và xác nhận Bản kiểm kê các vấn đề bản sắc (Luận án tiến sĩ).

Đại học Western Ontario. Roberts, SE, & Côté, JE (2014). Bản kiểm kê các vấn đề về bản sắc: Giải quyết giai đoạn bản sắc trong quá trình chuyển đổi kéo dài sang tuổi trưởng thành. Tạp chí Phát triển Người lớn, 21, 225-238. <https://doi.org/10.1007/s10804-014-9194-x>.

Schwartz, B. (2000). Quyền tự quyết: Sự chuyên chế của tự do. Nhà tâm lý học Mỹ, 55 (1), 79-

88. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.79> Steinberg, L. (2001). Chúng ta biết một số điều: Cha mẹ-

mối quan hệ vị thành niên khi nhìn lại và triển vọng. Tạp chí Nghiên cứu về Tuổi vị thành niên, 11 (1), 1- 19. <https://doi.org/10.1111/1532-7795.00001>

White, M., & Epston, D. (1990). Phương tiện tưởng thuật cho mục đích trị liệu. WW Norton & Company.

Yoder, AE (2000). Rào cản đối với sự hình thành trạng thái bản sắc bản ngã: Một sự xác định theo ngữ cảnh của mô hình trạng thái bản sắc của Marcia. Tạp chí Tuổi vị thành niên, 23 (1), 95-106. <https://doi.org/10.1006/jado.1999.0298>

Chú thích cuối trang Các hệ số không chuẩn hóa nêu rõ cường độ (xa hơn số không là mạnh hơn) và hướng (tích cực/tăng hoặc tiêu cực/giảm) của

mối quan hệ giữa một biến độc lập (ví dụ, điểm thang) và biến phụ thuộc/kết quả (điểm danh tính). Tăng biến độc lập thêm một đơn vị (ví dụ, tăng một điểm trên thang thang), có nghĩa là điểm dự đoán của bạn trên biến phụ thuộc (bản sắc bản thân) sẽ tăng

theo giá trị beta không chuẩn hóa (beta không chuẩn hóa bậc thang là .18). Ảnh hưởng của bậc thang trong ba mô hình-bản sắc bản thân (điểm số có thể đạt được là 2-12), bản sắc xã hội (điểm số có thể đạt được là 2-12) và tổng thể bản sắc (điểm số có thể đạt từ 4-24)-cho thấy khi bạn đi lên từng điểm trên thang đo (1-10), chúng ta có thể dự đoán mức tăng .18 đối với điểm số của các nhiệm vụ về bản sắc bản thân, mức tăng .31 đối với các nhiệm vụ về bản sắc xã hội và mức tăng .50 đối với tổng số nhiệm vụ về bản sắc (khi tất cả các biến độc lập khác được giữ nguyên trong mô hình). Vì vậy, một người đạt điểm thấp trên thang đo (họ đánh dấu 2 vào câu hỏi thang đo) sẽ được dự đoán là có mức tăng .36 đối với điểm số bản sắc bản thân, nhưng một người đạt điểm cao hơn trên thang đo (họ đánh dấu 10) sẽ được dự đoán là có mức tăng 1,8 đối với điểm số bản sắc bản thân. Điểm số cao hơn trên thang đo có nghĩa là dự đoán điểm số cao hơn về bản sắc. Diễn giải này áp dụng cho các biến độc lập liên tục (hoặc được chia tỷ lệ) trong mô hình-thang đo, nhận dạng, độ tuổi, lý tưởng, cởi mở và tệ hơn.

Đối với các biến phân loại (tự kỷ và giới tính), các beta không chuẩn hóa cho phép so sánh với một danh mục tham chiếu được chỉ định (không chắc chắn liệu chúng có nằm trong phái và giới tính linh hoạt/phái phân) hay không. Vì vậy, một người chuyển giới nữ được dự đoán sẽ đạt điểm cao hơn .57 điểm trong các nhiệm vụ về bản dạng bản thân so với người phi nhị phân/giới tính linh hoạt (đặt thành 0) và người phụ nữ cis được dự đoán sẽ đạt điểm cao hơn .70 điểm (cao hơn đáng kể) so với người phi nhị phân/giới tính linh hoạt trong phép đo bản dạng. Để diễn giải dữ liệu về chứng tự kỷ, một người không nằm trong phái tự kỷ sẽ đạt điểm cao hơn .72 điểm trong nhiệm vụ về bản dạng bản thân so với người không chắc chắn (đặt thành 0).

đến 0), và người mắc chứng tự kỷ sẽ đạt điểm cao hơn 0,52 đơn vị so với người không chắc chắn.

Các hệ số chuẩn hóa được tính toán để bạn có thể so sánh tác động tương đối của từng biến độc lập (thang, nhận dạng) lên biến phụ thuộc (điểm nhận dạng). Điều này rất tiện lợi khi các biến độc lập sử dụng các số liệu khác nhau, chẳng hạn như nhận dạng được đo bằng thang điểm 1-7 nhưng thang điểm được đo bằng thang điểm 1-10. Nếu chúng ta chỉ sử dụng các hệ số không chuẩn hóa, thì sẽ khó để so sánh các điểm beta với nhau vì chúng không sử dụng cùng một đơn vị đo lường. Tuy nhiên, chúng ta có thể thực hiện một phép tính phức tạp để có được thứ gọi là beta chuẩn hóa (.17 cho thang điểm và .24 cho nhận dạng trong mô hình tự nhận dạng). Điều này cho phép chúng ta thấy rằng nhận dạng

có tác động lớn hơn thang trong việc dự đoán bản sắc bản thân, nhưng trong trường hợp các nhiệm vụ bản sắc xã hội, thang có tác động lớn hơn nhận dạng. Những điều này rất hữu ích để thấy được tầm quan trọng tương đối của các biến trong mô hình khi kiểm tra các biến liên tục. Tuy nhiên, chuẩn hóa ít phù hợp hơn để diễn giải các biến phân loại, vì vậy chúng không được báo cáo. Lời cảm ơn Cảm ơn người có vấn của tôi, Giáo sư James Côté, đã xem xét chương này. Nghiên cứu này được hỗ trợ một phần bởi nguồn tài trợ từ Hội đồng nghiên cứu khoa học xã hội và nhân văn.

Phần 5.

Hạ màn.

Chương 25.

Câu chuyện đang tiếp diễn: Chúng ta sẽ đi đâu từ đây?

Courtney "Nuka" Plante.

Khi chúng ta đi đến phần cuối của cuốn sách này, tôi nhớ lại một câu hỏi mà một người bạn thú đã từng hỏi tôi khi tôi đang thu dọn đồ đạc sau buổi thuyết trình về những phát hiện của chúng tôi tại một hội nghị dành cho người bạn thú: khi nào thì bạn sẽ hoàn thành? Tôi không thể không mỉm cười trước câu hỏi đó khi nhìn lại hơn một thập kỷ nghiên cứu về người bạn thú vì khi nhìn lại, tôi nhận ra rằng trong suốt những năm đó, tôi không thể nghĩ ra một thời điểm nào mà tôi cảm thấy gần hoàn thành hơn so với khi tôi mới bắt đầu. Đó chỉ là một phần trong ý nghĩa của việc trở thành một nhà khoa học: mỗi câu trả lời bạn tìm thấy sẽ mở ra cho bạn hai câu hỏi mới. Hay nói cách khác, bạn càng hiểu biết nhiều về một chủ đề, bạn càng hiểu rõ mình còn thiếu bao nhiêu về chủ đề đó! 1 Quá trình cố gắng trả lời một câu hỏi tương đối đơn giản, chỉ để khám phá ra rằng hang thỏ sâu hơn nhiều so với những gì chúng ta có thể tưởng tượng chính là câu chuyện thường gặp của Furscience. 2 Như bạn đã thấy trong suốt cuốn sách này, chỉ cần tìm ra cách đúng đắn để đặt câu hỏi ngay từ đầu cũng có thể đầy rẫy những sai lầm và khởi đầu sai lầm (ví dụ, việc chúng ta nghiên cứu quá đơn giản về giới tính bằng cách yêu cầu những người thích thú chọn "nam" hay "nữ" hiện ra trong đầu; xem Chương 15). Và một khi chúng ta có được câu trả lời (ví dụ, loài thú thú phổ biến nhất là sói, xem Chương 7) và phổ biến nó cho những người thích thú, học giả và công chúng nói chung, chẳng mấy chốc họ sẽ quay lại với chúng tôi với một câu hỏi hay hơn (ví dụ, "vâng, nhưng tại sao lại là sói?"). Kết quả của việc này là hai mặt. Đầu tiên, điều đó có nghĩa là chúng tôi sẽ không bao giờ hết ý tưởng nghiên cứu. Hiện tại, nhiều thành viên của nhóm Furscience giữ danh sách dài hàng trang các ý tưởng và câu hỏi cho các nghiên cứu trong tương lai, một số trong số đó đến từ việc họ tự đọc tài liệu học thuật và một số khác đến từ những người thích thú hoặc người bình thường hỏi về những phát hiện trước đây của chúng tôi. Ngay cả khi chúng tôi xử lý một số câu hỏi đó trong mỗi cuộc khảo sát, chúng tôi gần như không thể tránh khỏi việc thêm nhiều câu hỏi vào danh sách đó trong hiện tượng này. Kết quả thứ hai - và quan trọng hơn nhiều - là trạng thái kiến thức của chúng ta về furries đang và sẽ luôn ở trạng thái thay đổi. Của.

1 Thực tế, các nhà tâm lý học thậm chí còn đặt tên cho hiện tượng này: hiệu ứng Dunning-Kruger!

(Dunning, 2011). 2 Như chúng tôi đã nêu trong Chương 3, Tiến sĩ Gerbasi, thành viên đầu tiên của nhóm Furscience.

Tiến hành nghiên cứu về loài vật có lông, bắt đầu theo cách chính xác này—cố gắng trả lời một câu hỏi đơn giản về tính xác thực của những khuôn mẫu về loài vật có lông được in trong một bài báo của Vanity Fair!

Tất nhiên, một số phát hiện của chúng tôi đủ mạnh mẽ trong nhiều nghiên cứu phong phú đến mức chúng tôi có thể khá chắc chắn rằng chúng sẽ không thay đổi hoặc nếu có thay đổi thì cũng sẽ tương đối chậm. Ví dụ, độ tuổi trung bình của furry không thay đổi nhiều trong mười năm qua, vì vậy chúng tôi có thể khá chắc chắn rằng năm năm nữa, hầu hết furry sẽ tiếp tục ở độ tuổi cuối thiếu niên và đầu đến giữa hai mươi (xem Chương 13). Những người khác,

tuy nhiên, có khả năng sẽ lỗi thời chỉ trong vòng vài năm sau khi cuốn sách này được xuất bản! Ví dụ, chỉ trong năm hoặc sáu năm trở lại đây, chúng ta đã thấy sự gia tăng đáng kể về số lượng người thích thú vật tự nhận mình là người chuyển giới, phi nhị phân hoặc kỳ lạ về giới, một con số có khả năng sẽ tiếp tục tăng khi các chuẩn mực văn hóa rộng hơn trở nên bao gồm nhiều hơn và khi thế hệ tiếp theo phát triển vốn từ vựng và khuôn khổ lý thuyết được cải thiện để hiểu và giải thích về bản dạng giới của họ. Vào thời điểm bạn đọc bài viết này, số liệu của chúng tôi về sự phổ biến của những người chuyển giới trong cộng đồng người hâm mộ-hoặc thuật ngữ được sử dụng để mô tả họ hoặc thậm chí là chính khái niệm về giới tính-có thể đã lỗi thời.

Trong suốt cuốn sách này, chúng tôi khuyến khích độc giả không nghĩ rằng cuốn sách này không phải là sự thật cuối cùng, không lay chuyển về furries, mà hãy nghĩ về nó như một bức ảnh chụp nhanh trong thời gian. Chúng tôi có xu hướng nghĩ về nó như một cái nhìn thoáng qua về tình trạng nghiên cứu furries như thế nào tại một thời điểm nhất định với sự cảnh báo rằng bất kỳ nghiên cứu nào trong tương lai cũng có thể làm đảo lộn sự hiểu biết của chúng tôi về bất kỳ chủ đề nào trong số này. Mặc dù chúng tôi không thể gọi chính xác là một tài liệu sống, nhưng chúng tôi có thể dự đoán - tự tin nhất có thể - rằng gần như chắc chắn sẽ có phiên bản thứ hai của cuốn sách này và nó sẽ bao gồm mọi cách cập nhật và bổ sung cho những gì chúng tôi đã trình bày ở đây. 3 Vậy tương lai trông như thế nào đối với Furscience và nghiên cứu của chúng tôi? Mặc dù khó có thể biết khi nào sự tình cờ sẽ xảy ra và đưa một nhà nghiên cứu lao vào một hướng nghiên cứu hoàn toàn mới, chúng tôi có thể lưu ý một số hướng nghiên cứu mà chúng tôi đặc biệt quan tâm theo đuổi trong những năm tới. Một điều nữa là chúng tôi vẫn rất quan tâm đến việc hiểu cách furries sử dụng không gian fandom và chủ đề kỳ ảo của nội dung furry để định hình và phát triển một cảm giác bản sắc mạch lạc, tích cực và ổn định. Chúng tôi muốn tiến hành nhiều nghiên cứu hơn để giải quyết trực tiếp hơn các quá trình liên quan, bao gồm cả việc xem xét, có thể là theo chiều dọc, liệu chúng tôi có thể theo dõi những thay đổi trong cách furries nhìn nhận bản thân trong một thời gian dài hay không. Một hướng nghiên cứu thứ hai mà chúng tôi đặc biệt quan tâm là tìm hiểu rõ hơn về vai trò của internet trong động lực của fandom và hành vi của furry. Trong những năm gần đây, chúng tôi đã thấy furry có bao nhiêu.

3 Tuy nhiên, nếu cuốn sách dài hơn nữa, chúng ta có thể cần phải chia nó thành hai phần.

khối lượng đã được thiết lập!

diễn ngôn đã chuyển hướng từ việc diễn ra chủ yếu trên các diễn đàn sang diễn ra trên mạng xã hội, các nhóm như Telegram, và có lẽ gần đây nhất là các chương trình như VRChat. Nhiều furry đã háo hức cho chúng tôi biết rằng khả năng tương tác với những furry khác trong thực tế ảo, khi họ có thể di lại như fursona của mình, là hành vi liên quan đến furry yêu thích của họ. Vì mục đích này, tại thời điểm viết cuốn sách này, chúng tôi đang trong quá trình thực hiện một cặp nghiên cứu đánh giá việc sử dụng VR trong số furry và đang bắt đầu đi sâu vào các câu hỏi về furry nào có khả năng sử dụng VR nhiều nhất, tại sao họ sử dụng VR và tương tác trong không gian ảo so với tương tác trong không gian thế giới thực như thế nào. 4 Một lĩnh vực khác mà chúng tôi rất quan tâm trong nghiên cứu là vai trò ngày càng tăng của chính trị và hoạt động trong không gian fandom. Vì số lượng furries chuyển giới dự kiến sẽ tăng lên trong tương lai và vì đây vẫn là chủ đề gây tranh cãi trong các cuộc thảo luận chính trị phổ biến, chúng tôi hoàn toàn mong đợi fandom furry sẽ trở thành không gian không chỉ để thoát ly mà còn để tổ chức chính trị và hoạt động chính trị. Càng thẳng có thể gia tăng giữa những furries muốn không gian này vẫn trung lập về mặt chính trị và phần lớn những furries cho rằng fandom furry phi chính trị là điều không thể. Động lực của sự thay đổi này trong fandom sẽ rất hấp dẫn để ghi lại. Chúng tôi cũng muốn nghiên cứu kỹ hơn về những furries có tiếng nói thường không được đại diện trong các không gian fandom và nghiên cứu của chúng tôi. Trong vài năm qua, chúng tôi đã thấy việc

tiến hành các nghiên cứu định tính để tìm hiểu chi tiết và trải nghiệm sống của những người yêu thích thú vật, tự kỷ furries và furries chuyển giới. Ngoài việc theo dõi trực tiếp vô số câu hỏi được nêu ra bởi những cuộc phỏng vấn này, chúng tôi cũng muốn sử dụng những bài học mà chúng tôi đã học được từ cách tiếp cận này để tìm và nghiên cứu các nhóm khác thường bị bỏ qua hoặc im lặng trong cộng đồng người hâm mộ furry. Ví dụ, một số furry gần đây đã đưa ra cho chúng tôi sự thật rằng họ thích và các cuộc khảo sát trực tuyến của chúng tôi thường bỏ lỡ những người thích thú vật khuyết tật hoặc những người thích thú vật lớn tuổi có thể, vì lý do hơi xa rời với chính

fandom hoặc những người chỉ đơn giản là khép kín hơn trong tương tác với những người thích thú khác, có thể không có cơ hội thực hiện khảo sát của chúng tôi. Chúng tôi cũng muốn tìm cách nghiên cứu những người thích thú dưới 18 tuổi-lý tưởng nhất là nghiên cứu những người thích thú khi họ mới 13 hoặc 14 tuổi, ngay khi họ mới bước vào fandom, để hiểu rõ hơn về động lực của việc trở thành người nhỏ tuổi trong fandom furry và hiểu rõ hơn về những năm đầu tiên khi trở thành một furry-quá trình chuyển đổi từ người hâm mộ phương tiện truyền thông furry sang trở thành thành viên tích cực của fandom furry.

4 Là một người hâm mộ lâu năm của thể loại cyberpunk, tôi phải kiềm chế không sử dụng ngữ này.

"meatspace" ám chỉ thế giới thực!

Bắt kể các nghiên cứu trong tương lai của chúng tôi đưa chúng ta đến đâu, chúng tôi tin tưởng rằng Furscience sẽ tiếp tục tận tâm sử dụng khoa học để giúp những người khác - cả furry và không furry - hiểu rõ hơn về fandom furry và giúp xóa tan những quan niệm sai lầm mang tính kỳ thị về furry. Chúng tôi hy vọng rằng cuốn sách này đã giúp bạn về mặt này và cảm ơn bạn - cho dù bạn là một furry đã tham gia trực tiếp vào các nghiên cứu của chúng tôi hay chỉ đơn giản là đang cố gắng tìm hiểu thêm về fandom này của họ, cha mẹ của một furry đang cố gắng hiểu rõ hơn về sở thích mới của con mình, một học giả và cộng tác viên tương lai tiềm năng đang phê bình công trình của chúng tôi thông qua một góc nhìn lý thuyết khác hoặc một nhà báo đang thực hiện công việc thẩm định của mình và cố gắng viết bài chính xác nhất có thể về furry. Cuốn sách này, và thực sự là nghiên cứu của chúng tôi cùng hành trình đáng kinh ngạc trong thập kỷ qua, sẽ không thể thành công nếu không có bạn. Tài liệu tham khảo Dunning, D. (2011). Hiệu ứng Dunning-Kruger: Về việc không biết về sự thiếu hiểu biết của chính mình. *Tiến bộ trong Tâm lý học xã hội thực nghiệm*, 44, 247- 296. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-385522-0.00005->

6.

Tiêu sử tác giả.

Kathleen Gerbasi là ai?

Kathleen Gerbasi là một nhà tâm lý học xã hội và nhà nhân chủng học động vật học mới nghỉ hưu. Bà là tác giả chính của nghiên cứu học thuật đầu tiên được bình duyệt ngang hàng và xuất bản về furries. Hiện tại, bà đang nghiên cứu về cộng đồng furry cũng như các bản dạng therian và otherkin. Courtney "Nuka" Plante Courtney, hay Nuka, như bạn bè và những người bạn furries khác gọi ông, là một nhà tâm lý học xã hội tốt nghiệp với bằng Tiến sĩ năm 2014 tại Đại học Waterloo và hiện là Phó Giáo sư Tâm lý học tại Bishop's

Đại học tại Sherbrooke, Quebec, Canada. Anh ấy đã là một furry "chính thức" trong hơn 15 năm, mặc dù sở thích của anh ấy đối với phương tiện truyền thông furry thậm chí còn lâu hơn thế. Các mối quan tâm nghiên cứu của Nuka bao gồm kỳ thị, bản sắc nhóm và tương tượng và cách tắt cả các quá trình này hoạt động trong bối cảnh văn hóa người hâm mộ, bao gồm furries, bronies, người hâm mộ anime và người hâm mộ Star Wars. Ông cũng nghiên cứu tác động của phương tiện truyền thông rộng hơn đến cách chúng ta suy nghĩ, cảm nhận và hành xử. Đây là cuốn sách thứ năm của ông dựa trên nghiên cứu của ông. Stephen Reysen Stephen Reysen là Giáo sư Tâm lý học tại Đại học Texas A&M-Commerce. Các mối quan tâm nghiên cứu của ông bao gồm các chủ đề liên quan đến bản sắc cá nhân (ví dụ: fanship) và bản sắc xã hội (ví dụ: fandom).

Sharon E. Roberts Sharon E. Roberts là Phó Giáo sư tại Renison University College thuộc Đại học Waterloo ở Canada. Nền tảng giáo dục của bà là liên ngành: Tâm lý học (BAHns), Xã hội học (MA, PhD) và Công tác xã hội (MSW). Bà là một trong những người đồng sáng lập IARP / Furscience. Elizabeth Fein Elizabeth Fein, Tiến sĩ là Phó Giáo sư và Trưởng khoa Tâm lý học tại Đại học Duquesne. Bà là tác giả của *Living on the Spectrum: Autism and Youth in Community* (NYU Press, 2020) và đồng biên tập, với Clarice Rios, của *Autism in Translation: An Intercultural Conversation on Autism Spectrum Conditions* (Palgrave, 2018). Là một nhà nhân chủng học tâm lý và nhà tâm lý học lâm sàng được cấp phép, công trình của bà tập trung vào sự giao thoa giữa tâm lý học và văn hóa. Bà hát với ban nhạc synthpop Take Me With You và làm DJ với nhóm Treasure tại Pittsburgh, PA.

Frances CHÀO Henry.

Frances là phó giáo sư thỉnh giảng về lịch sử tại King's University College thuộc Western University, Canada. Cô nhận bằng Tiến sĩ Lịch sử từ Western University vào năm 2019. Nghiên cứu của cô tập trung vào vấn đề đồng tính luyến ái ở châu Âu đầu thời kỳ hiện đại, đặc biệt là sự giao thoa giữa tình dục, giới tính, tôn giáo và luật pháp. Cô đang trong quá trình biên luận án của mình thành một cuốn sách. Anna Renee Henry Anna Renee Henry là sinh viên sau đại học chuyên ngành xã hội học tại Đại học Guelph, Canada. Nghiên cứu của cô tập trung vào vấn đề khuyết tật (đặc biệt là bệnh tâm thần) và kỳ thị. Khi còn là sinh viên đại học tại Renison University College thuộc Đại học Waterloo, cô đã làm việc chặt chẽ với Tiến sĩ Sharon Roberts với tư cách là thành viên của Furscience. Cô tiếp tục làm việc với họ trong nhiều án phầm sắp ra mắt. Thomas R. Brooks III Tiến sĩ Thomas

R. Brooks là Trợ lý Giáo sư Tâm lý học tại Đại học New Mexico Highlands. Ông là người giám sát của The Human Connection Lab, nơi ông và các sinh viên của mình nghiên cứu các nguyên tắc tâm lý về cách con người tạo ra và duy trì các mối quan hệ trong bối cảnh lãng mạn, công nghệ, siêu hình và giáo dục. Thomas là một trong những tác giả của cuốn sách: CAPE: A Multidimensional Model of Fan Interest. Camielle Adams Camielle hay "Cami" là một nhà văn đam mê và vô cùng nhạy cảm, người thường vùi đầu vào một cuốn sách. Cô tốt nghiệp loại xuất sắc tại Đại học Tuskegee và hiện là sinh viên sau đại học tại Đại học Calgary, nơi cô theo học ngành Khoa học Chính trị. Cô hiện đang nghiên cứu mối quan hệ giữa phương tiện truyền thông xã hội và chủ nghĩa khủng bố trong nước cành hưu.

Xem số liệu thống kê xuất bản.